N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick

218 MAI 2009

LE JEU DE LA COUV

## RED FACTION GUERRILLA

Si j'avais un marteau, je te fracasserais le crâne !

TESTS

CHRONICLES OF RIDDICK : ASSAULT ON DARK ATHENA • BATTLEFORGE • C&C 3 : LA REVOLTE…

REPORTAGE

AION : TOWER OF ETERNITY

Attention au syndrome Icare !

REZO

WOW ULTIMATE

Préparez-vous au patch 3.1 : les premières stratégies des boss d'Ulduar

DOSSIER

BLOOD BOWL

Simple jeu de plateau ou vrai jeu vidéo ?

ET AUSSI

Batman : Arkham Asylum • FUEL • R.U.S.E. • S.O.S. Fantômes • CeBIT 2009 • Empire Total War…







Numéro 218 • Mai 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

# Sommaire

218 MAI 2009

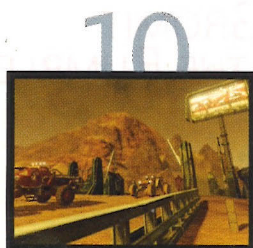
## LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS



## LES TESTS DU MOIS



10



**JEU DE LA COUV**

**Des communistes sur Mars, des agents EDF incontrôlables, des murs qui volent en éclats pour un oui pour un non… Avec Red Faction Guerilla, la révolution est à nouveau en marche !**

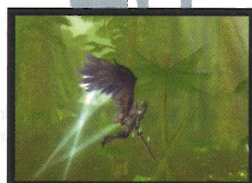
30



**REPORTAGE**

**Que nous réservent les constructeurs matos pour l'été ? Pourquoi Hanovre mérite-t-elle d'exister ? Comment se fait-il que C_wiz ait rencontré Arnold Schwarzenegger ? Les réponses en direct du plus grand Salon matériel européen : le CeBIT 2009.**

46



**REPORTAGE**

**Volontaire et insouciant, Lucky s'est jeté à corps perdu dans la brume anglaise pour jouer au plus attendu des MMORPG de 2009 : Aion. Voici en quatre pages le récit de son fabuleux périple sur la belle Atréia.**

90



**RÉSEAU**

**Les nolifes de la rédac' se sont aventurés sur les serveurs de test World of Warcraft, à la découverte du futur patch 3.1. Dans leur valise ils ramènent une jolie carte d'Ulduar et quelques stratégies imparables.**

## ET AUSSI…



COUVERTURE
© Volition/THQ

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY


JOYSTICK n° 218 - MAI 2009

JOYSTICK n° 218 - Mai 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Rédacteur en Chef : Death Pote
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Mathieu « Clint » Chartier, Damien « Savonfou » Coulomb, Cyril « Cyd » Dupont, Julien « Gray » Faure, Viviane Fitas, Freedom Fries, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2007

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

Yellow MEDIA

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

DVD-Rom CD-Rom

# sommaire

#218

*En mai explore notre beau DVD, **dit le proverbe joystickien.** Et vous auriez tort de ne pas le suivre, **car c'est du costaud : le vieux mais excellentissime** The Longest Journey, **une myriade de vidéos pour** World of Warcraft, le Titan Pack pour Unreal Tournament **et j'en passe des vertes et des pas mûres,** et des framboises et du raisin.*

**Sundin**

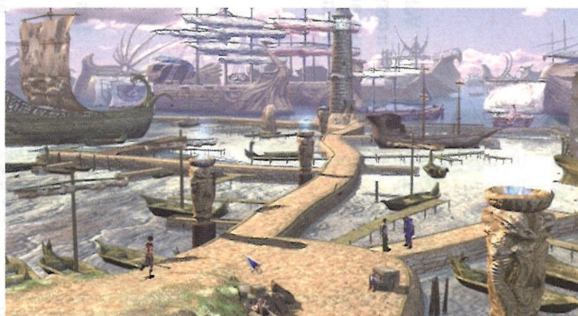
LE JEU COMPLET

## The Longest Journey

**Genre : Grand Classique**
**Développeur : Funcom**
**Éditeur/Distributeur : Micro Application**
**Site Internet : www.longestjourney.com**
**Config minimum : Le PC que vous aviez il y a une huitaine d'années**
**Config recommandée : Le PC que vous aviez il y a six ans**

### En résumé

Une décennie ! Une décennie que The Longest Journey est sorti, ce qui ne nous rajeunit pas. À l'époque, Lucky n'avait pas de poils et Savonfou carburait encore aux Miel Pops. Mais j'en vois déjà qui se demandent avec un air interrogateur : mais ça doit être tout laid ce truc ? Certes, c'est peut-être plus de la toute dernière pluie, je vous l'accorde, encore que le jeu d'aventure de Funcom possède de beaux restes. Mais peu importe, car de toute façon, la vérité est ailleurs : dans son scénar, un des meilleurs du jeu vidéo, dans le charme de la petite April (la gentille que vous contrôlez), dans la zarbitude de son univers ou encore dans son gameplay, sobre et efficace. The Longest Journey est ce qu'on appelle couramment dans le cinéma : un Classique. Et comme on vous l'a sûrement dit à l'école : les Classiques, faut les connaître !





LA DÉMO QUI SENT BON

## Wallace & Gromit In Fright of the Bumble Bees

**Genre : Fun à la carte**
**Développeur : Telltale Games**
**Éditeur/Distributeur : Telltale Games**
**Site Internet : www.telltalegames.com/wallaceandgromit**

### En résumé

Connus pour leurs excellentes séries épisodiques (Sam & Max en tête de gondole), les Américains de Telltale nous proposent aujourd'hui, pour une poignée de dollars, quatre mois et autant de volets, de nouvelles aventures pour les personnages déjantés que sont Wallace et Gromit. Et comme les gens de Telltale sont eux aussi déjantés, le tout fonctionne hyper bien. Lucky vous détaille tout ça dans notre rubrique Test.





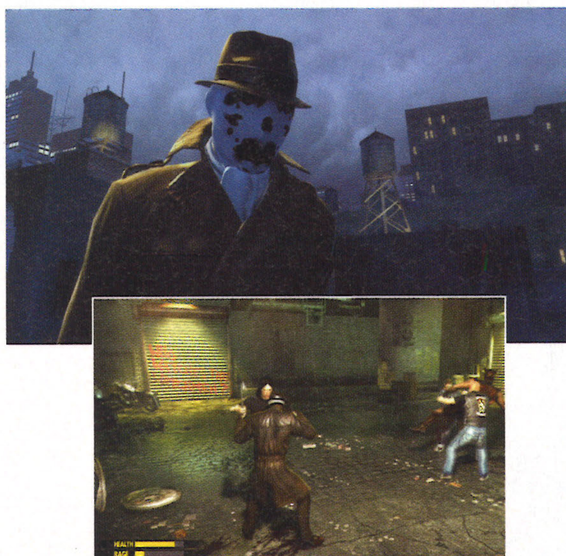

LA DÉMO QUI SENT PAS BON

# WATCHMEN THE END IS NIGH

**Genre : Adaptation ratée (une de plus)**
**Développeur : Deadline Games**
**Éditeur/Distributeur : Warner Bros.**
**Site Internet : www.watchmenvideogame.com**

## En résumé

Personne n'a daigné nous envoyer Watchmen. La vie est cruelle. Nous qui aurions tant aimé tester ce jeu d'action basé sur l'œuvre géniale de Alan Moore (que l'on vous conseille vivement, en passant). Doit-on y voir un mauvais présage ? Pire, y voir une corrélation avec le fait que j'ai entendu dire par le cousin de ma voisine que c'était tout moisi ? Dans notre grande mansuétude, on a donc décidé de mettre la démo sur le DVD, comme ça, si le cousin de ma voisine avait vraiment raison, vous n'aurez pas perdu le temps à la télécharger.



# Les autres fichiers

DÉMOS
- Codename Panzers : Cold War
- Jutland
- Tom Clancy's H.A.W.X.
- Up - The Video Game
- Ulduar - Assembly of Iron
- Ulduar - Flame Leviathan
- Ulduar - Kologarn
- Ulduar - Protodrakes
- Ulduar - Val'Anyr
- Ulduar - Yogg-Saron

JEUX INDÉPENDANTS
- 3 Stars of Destiny
- Atomic Super Boss
- Awesome Soccer
- Demon Defense
- Mindfuck
- Typomagia

VIDÉOS
- Assault on Dark Athena
- Red Faction Guerrilla Independence
- Red Faction Guerrilla Story
- Red Faction Guerrilla Weapons
- The Hunter

PATCHES
- Grand Ages Rome 1.10
- Tom Clancy's H.A.W.X. 1.01
- Unreal Tournament 3 1.4
- World in Conflict 1.010

DIVERS
- Unreal Tournament 3 Titan Pack

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.2 Vista
- ATI Catalyst 9.2 XP
- Nvidia ForceWare 182.08 Vista
- Nvidia ForceWare 182.08 XP

## Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.



## COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

## RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr
Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

## Playstation, mère de tous les jeux

Salut à toute l'équipe Joystick.
Pour commencer, je voudrais vous dire à quel point j'adore votre mag ! C'est de la balle ! Ensuite, je voudrais faire un coup de gueule à propos du test de TUROK. Je sais que vous l'aviez déjà testé l'année dernière mais, nous à l'Île Maurice, nous recevons tous les mags super en retard... Venons-en au fait. Une note de 3 pour un aussi bon jeu, c'est super-sévère ! Moi, je lui aurais donné au moins un 5 ! La version PS3 doit être meilleure que la version PC. Et un autre petit truc de dernière heure. Arrêtez de dire des mauvaises choses sur la PS3 ou Sony... Il faut dire que sans la PS1, les jeux vidéo n'auraient pas une aussi grande importance pour moi et beaucoup d'autres personnes ! Enfin je crois... Merci d'avoir lu ma lettre et n'arrêtez pas votre super-boulot. ?

Bert

*Turok, un bon jeu ? Nous ne devons certainement pas parler du même titre car celui que nous avons testé était aussi insipide que le catalogue PS3. Bon, c'est vrai que j'exagère. Il y a tout de même quelques Blu-Ray qui valent la peine d'être insérés dans le mange-disque à 400 euros de Sony et, éventuellement, deux ou trois jeux. Et pour ce qui est de l'influence de la PS1, il est indéniable, surtout si tu as moins de 20 ans...*

## Duke 3D forever !

Salut Joystick ! Vous êtes au courant ? Good Old Games a ajouté Duke3D à son catalogue. De quoi patienter donc, jusqu'à la sortie de Duke Nukem Forever (si si, j'y crois à mort). Trêve de plaisanterie, je me demandais si vous aviez pu tâter la bêta de Windows 7, parce que je ne me rappelle pas avoir lu d'articles à ce sujet dans votre mag... Et heu... il n'y aurait pas eu un loupé dans le 216, pour le MMO gratis fourni en galette ? Entre Last Chaos décrit dans la rubrique démos, et Prison Tale 2 en DVD, j'ai comme l'impression que ça ne correspond pas. À moins que ce ne soit voulu ? Bonne continuation

Kamikave

***Salut Kamikave***
***Si Good Old Games a ajouté Duke 3D à son catalogue, ce n'est certainement pas nous aider à patienter jusqu'à Duke Nukem Forever puisque c'est le seul jeu de la série auquel nous ne jouerons jamais... Pour ce qui est de votre remarque sur les F2Play du numéro 216, vous avez commis une petite erreur. Last Chaos était sur notre DVD et Prison Tale 2 était une opération publicitaire, sans rapport avec le contenu du mag. Voilà pourquoi nous n'en parlions pas dans ce numéro.***

# COURRIER

par Deathpote

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

## Cachez ce sein... ou pas

Personnellement et en réponse à cette news (Joystick 216, page 43), je pense que c'est le jeu vidéo qui a besoin de personnes matures pour que le sexe y soit apprécié, voire devienne un élément du gameplay... On se souvient du tollé concernant le mod Hot Coffee pour GTA San Andreas. Étrangement, le RPG/action The Witcher avec sa collection de femmes à marier (entre autres actions possibles... pas besoin de devenir lubrique pour comprendre !) où il est même possible de passer à la polygamie sans s'arrêter par la case prison n'a pas fait parler de lui dans ce débat... Pas plus Duke Nukem For... 3D (pardon c'était facile), Counter-Strike et les tags perso très explicites, Singles, Les Sims, Fallout (d'ailleurs le 3 a été vilipendé pour n'avoir montré qu'une fille se couchant à vos côtés...) et sa possibilité de devenir maquereau (disparue du 3 cette option...), Bomb X où il fallait éjaculer sur ses ennemis, bref que du grand esprit et j'en oublie (série Leisure Suit Larry...) Au fait, parmi tous ces jeux, combien sont interdits aux moins de 18 ans ?

Cordialement,
Loïc.

***Sur PC, le nombre de jeux interdits ou, plus exactement, déconseillés aux moins de 18 ans, est assez nombreux. Certes, ce n'est pas la majorité mais tout de même. Parmi ceux que vous citez, notons : GTA, The Witcher, Fallout 3. D'autres, comme Duke Nukem 3D, sont sortis avant que cette qualification existe et Counter étant à l'origine un mod ne subissait pas cette restriction. Mais pour ce qui est des joueurs matures, toute la rédac (sauf Mélusine et Rustine) de Joy s'associe à moi pour vous répondre : des nichons ! On veut des nichons...***

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


EASTPAK

RED FACTION GUERRILLA RED FACTION GUERRIL

Quand j'étais petit, je rêvais de m'installer sur Mars. La planète rouge avait tout pour me plaire. D'abord sa couleur écarlate qui change du bleu de la maréchaussée. Ensuite, parce que niveau voisinage, c'est assez tranquille. Les petits hommes verts sont bien trop occupés à enlever des vaches sur Terre pour vous gâcher les dimanches avec leur perceuse ou leurs ébats conjugaux. Hélas, le coup d'arrêt de la conquête spatiale aura eu raison de mes rêves de gosse. La NASA et consorts ne sont pas allés plus loin que la lune, et pour continuer de rêver de Mars, il faut se contenter de films, voire de quelques jeux vidéo.

**Red Faction ? Le nom me dit quelque chose... c'est vieux, non ? 2001 ? Ah oui quand même ! C'est un truc avec des cocos ? Non ? C'est sur Mars ? Je le savais. Dis-moi, oh grand rédac chef magnanime, tu es certain que nos lecteurs s'en souviennent ? Peu importe, ce Red Faction-là a peu de rapports avec les deux premiers épisodes, mais beaucoup à montrer ! O.K., direction la planète rouge !**

**Ce n'est pas tout ça,** mais j'ai une planète à détruire !



Ça tombe bien, c'est justement le cas de la série Red Faction. Sortis respectivement en 2001 et 2003, les premiers opus n'ont marqué les esprits que par leur manque d'intérêt et le Geo Mod, une technologie qui permettait de casser le décor. Grâce à elle, vous pouviez défoncer les murs plutôt qu'ouvrir les portes. Bien avant PhysX et la nécessité de vendre un rein pour changer de carte graphique, l'artiste conceptuel qui sommeille en moi redéfinissait les limites de la sculpture moderne à grands coups de marteau. Si, aujourd'hui, il est impensable de sortir un bon jeu d'action sans moteur physique, il y a huit ans, c'était vraiment novateur.

Après un long break, la série revient via un troisième épisode, toujours réalisé par Volition. En théorie, le studio est situé à trois heures de route de Chicago. En pratique, il m'a fallu bien plus de temps pour y parvenir, la faute au seul GPS au monde dont la fonction de localisation est désactivée par défaut ! Bref, après des heures de country FM dans l'autoradio au rabais d'une voiture de location, je débarque à Champaign, Illinois. Non, il n'y a pas de faute dans le nom, les Ricains ne savent pas écrire champagne, et comme je l'ai découvert, c'est le genre de bled où on ne fait pas les choses comme ailleurs. La preuve, on y célèbre la Saint-Patrick avec deux semaines d'avance ! Pratique pour vous mettre dans de bonnes dispositions lors d'une visite de studio. Je savais bien que l'entraînement prodigué par Sundin et son Chilien finirait par me servir. C'est donc de bon matin, la tête lourde mais les idées claires, que j'ai enfin pu découvrir Guerrilla, le troisième volet de Red Faction. Mieux, j'y ai joué plusieurs heures.

**PAR freedom fries**

GENRE : CASSE-BRIQUES MARTIEN
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : VOLITION/ÉTATS-UNIS, TERRE
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2009


RED FACTION
GUERRILLA
RED FACTION GUERRILLA RED FACTION GUERRILLA

# On va vous mettre plus que la lumière

Pas besoin d'aspirine ou d'avoir joué aux précédents Red Faction pour comprendre un scénario aussi profond que mon compte en banque. Guerrilla se déroule en 2200 et des brouettes, soit une cinquantaine d'années après les événements des premiers opus. Vous incarnez un nouveau personnage, Alec Manson, simple mineur de son état. Outre une tronche de cake et de gros biscoteaux, Alec n'a a priori rien du héros. Cependant, mineur sur Mars, c'est encore plus dur qu'à la rédac. On bouffe mal, on est mal logé, les journées de travail sont harassantes. Pire, les Martiens doivent supporter de grands méchants oppresseurs : les forces de l'EDF. Je savais bien qu'avec leurs voitures bleues et leur manie de grimper aux poteaux, nos électriciens cachaient forcément quelque chose. Ah, non, on me signale à l'instant que cet EDF-ci, c'est la Earth Defense Force. Au temps pour moi, mais voilà un acronyme qu'il faudra corriger en version française sous peine de perdre un peu de crédibilité…

Ainsi donc, ces autres EDF martyrisent les pauvres Martiens à coups de factures d'électricité à cinq chiffres. Par conséquent, certains mineurs de la planète rouge se sont organisés dans un mouvement de résistance, la Red Faction. Le hic, c'est que ce ne sont que des mineurs. Là où EDF peut aligner des soldats surentraînés, de l'armement de pointe et de jolis uniformes, la Red Faction n'est qu'une armée de va-nu-pieds pouilleux utilisant pioches, fers à souder, disques de Cali et autres armes improvisées pour se défendre. Au lieu de chercher le choc frontal avec les oppresseurs, la Red Faction mène des opérations coups de poings très ciblées et se planque où elle peut. C'est de là que vient le sous-titre de ce troisième épisode, Guerrilla. Sur le terrain, les résistants ne sont pas si mal organisés. C'est ce que va rapidement constater Alec, bientôt obligé de rejoindre les rebelles de Red Faction.

Surprise de taille : Red Faction n'est plus un FPS mais un jeu d'action à la troisième personne. Un choc, que dis-je, une révolution dont la finalité m'apparaît après quelques minutes de jeu. Guerrilla reprend la marque de fabrique de la série : tout casser. Mais pour que


**Ce n'est pas celui** qui a le plus gros canon qui tire le plus loin.

**Les troupes d'élite de l'EDF,** capables de relever les compteurs n'importe où.


**Boum ! On fait moins le malin** avec sa jeep !




**Ce fusil électrique** n'a pas été volé à l'EDF.



**Je me la pète** en faisant tout péter.

la destruction soit plus impressionnante et plus lisible, il fallait que le joueur puisse situer son personnage, Alec le Cake, par rapport au chaos environnant. Le fait que le jeu existe aussi sur consoles a sa part de culpabilité là-dedans. N'empêche que ce n'est pas si mal de voir ce que l'on fait. La première mission donne le la. Alec y découvre les joies du minage version martienne. Plutôt qu'aller taper de la caillasse en espérant trouver un peu de minerai, le boulot consiste surtout à casser des bâtiments et à en récupérer de la ferraille.

# Si j'avais un marteau...

Les développeurs de Volition m'ont promis que dans la peau d'Alec le Cake, je pourrais TOUT casser ! Promesse tenue. Caisses, voitures, tronches de soldats, bâtiments : tout y passe. Grâce à mon arme de base, un gros marteau à deux mains, je mouline, je cogne, je défonce et tout vole en éclats autour de moi. La résistance des matériaux n'est pas toujours la même : un seul coup suffit à transformer un humain en Picasso mais pour un building, c'est une autre paire de manches ! Je jette un coup d'œil à mon matos, et oh miracle, j'ai aussi des explosifs ! Des grenades araignées, vous savez le genre de petites douceurs qui restent collées une fois lancées. L'avantage, c'est que vous pouvez en balancer plusieurs avant de les faire exploser. Au début du jeu, c'est deux maximum, puis on atteint ensuite la demi-douzaine. Car, moyennant finance, Alec peut augmenter l'efficacité de ses armes et armures. Je n'ai donc pas le choix, avant de penser à mener la révolution, je vais devoir jouer les ferrailleurs. La liberté martienne et ma fortune passeront par des tonnes de gravats.

Et là, je me lance dans quelques expérimentations pour tester les limites du moteur physique, qui n'est autre que ce bon vieux Havok déjà vu dans Half Life 2 et un bon nombre de jeux depuis. S'il n'est pas possible de faire exploser des montagnes, tout ce qui a été « construit » par la main de l'homme peut être pulvérisé. Et hop, une petite usine par-ci, et hop un pipeline par-là. Quel agréable spectacle. Mon barnum s'avère aussi très utile pour affronter l'EDF. Un peloton m'arrive dessus en longeant la façade d'un hangar ? Boum, ils ont l'air malins sous les décombres du mur qui vient de leur tomber dessus ! Je suis encerclé ? Re-boum et je me taille un passage entre des caisses ! J'ai trouvé une position idéale pour canarder les Terriens depuis le troisième étage d'une tour ? Trois coups de masse et l'escalier qui permet de m'atteindre n'est plus qu'un mauvais souvenir. Les applications du moteur physique sont innombrables. Il faut quand même se méfier. On n'est jamais à l'abri d'un

**Alec Manson,** un héros au charisme... martien.









éboulement mal maîtrisé. Mais ouvrez l'œil car, de son côté, l'EDF sait aussi utiliser le décor à son avantage. Encore heureux que toutes leurs troupes ne soient pas équipées de gros marteaux ou d'explosifs ! Toutefois, je ne suis pas forcément convaincu qu'un marteau soit suffisant pour attaquer des fondations. J'ai essayé en vrai dans mon immeuble, le sol n'a pas bronché, mon concierge si. Passé ce détail, tout ce qui relève de la destruction est à peu près cohérent. Donc si on tape les piliers, le plafond suit, etc.





**La gamme de véhicules** va jusqu'à ce gros Mech.

# La géopolitique du maillet

Plus qu'un gadget, la destruction est une composante importante de Guerrilla. Car, pour virer l'EDF de la planète, il ne suffit pas de prendre un abonnement chez Poweo ! Il faut juste leur montrer que rester va leur coûter plus cher que partir. Pour cela, il faut frapper au portefeuille, et sur Mars, le portefeuille, ce sont les installations minières. Ainsi, le jeu possède une structure particulière. Au lieu d'une succession bête et méchante de missions, Alec choisit ses objectifs parmi une demi-douzaine de missions.

Dans les grandes lignes, Guerrilla ressemble comme deux gouttes d'eau à un autre jeu de Volition : Saint's Row. C'est donc du GTA-like où le héros déambule librement à la surface de la planète rouge à pied ou à bord de véhicules. Cette liberté a toutefois quelques limites. Mars est divisée en six secteurs plus ou moins sécurisés. S'aventurer trop tôt dans l'un des plus sécurisés, c'est un peu comme demander un jour de congé à notre rédacteur en chef : c'est dangereux, presque suicidaire. Mieux vaut donc sécuriser un premier secteur, puis passer au second et ainsi de suite sachant que plus Alec approche de la capitale, plus l'EDF envoie ses troupes d'élite.

Pour faire basculer un secteur dans le camp rebelle, il faut, d'une part, affaiblir l'EDF, de l'autre renforcer la Red Faction. Dans chaque secteur martien, l'implantation des deux camps est représentée par un score. Votre but, c'est de faire diminuer le score de l'EDF en faisant sauter ses installations. Mais attention !



Un électricien désespéré est un électricien méchant. Pour défendre le peu qu'il lui reste, il sort de sa mallette tout son attirail : après les quelques gardes du départ, vous devrez faire face à des patrouilles armées, des blindés, des snipers en armure lourde et même des robots de combat !



## Red is Dead

Il ne suffit pas qu'EDF détale pour que la Red Faction progresse ; Alec-le-Cake doit aussi remplir diverses missions : secourir des prisonniers ou encore défendre les bases rebelles. En revanche, mieux vaut éviter les dommages collatéraux sur les civils. Je ne sais pas pourquoi, mais la Red Faction n'aime pas qu'on écrase les passants ou qu'on tire dessus par erreur, ce qui affecte sa popularité. Sont curieux ces Martiens quand même ! Enfin, mieux vaut les ménager sachant que plus ils sont forts, plus ils envoient de résistants pour vous accompagner en mission. L'un dans l'autre, ce système de faction et la semi-liberté offerte par les missions apportent une bonne diversité au gameplay. Vous choisissez vos missions, tantôt en privilégiant la lutte directe contre EDF, tantôt en essayant d'améliorer les positions de la Red Faction, le mieux étant de les faire progresser de consort. Il y a pas mal de types de quêtes allant du bête commando « je te casse ta super-base » jusqu'aux escortes, en passant par des convois de véhicules en temps limité, des assassinats, des défenses de positions ou de l'exploration de carte. Le jeu se permet même quelques légères subtilités scénaristiques car une troisième faction est présente sur le sol martien en la personne des Marauders, des pillards du désert descendant des super-soldats qui étaient au centre du deuxième opus.

## Mars ou pile l'ami

*Red Faction, c'est aussi du multi. Sur une structure classique, genre on est seize et on se tape dessus seul ou en équipe, le studio a ajouté quelques modes bien fendards. Dans l'un, il faut casser des structures pendant que l'autre équipe les défend ou les répare. Dans un autre, il s'agit de causer un maximum de dégâts sur les bâtiments en un temps limité, un peu comme dans un Burnout. Mon préféré reste quand même le mode « Démolition ». Dans chaque équipe, un seul perso peut détruire et il faut le protéger pour qu'il fasse monter l'addition des réparations adverses. Retors et nerveux comme il faut avec le petit truc en plus : l'impression de se battre dans Beyrouth Sud.*

## Mars Attaque encore

De la liberté d'action, de la variété de missions et plein de trucs à casser, Mars serait-il le meilleur des mondes ? Après quelques heures de jeu, je serais de tenter de répondre : presque. Côté action, le jeu se débrouille plutôt bien. Guerrilla est bien rythmé avec des combats on-ne-peut plus dynamiques. Les quelques armes présentes ont bien la pêche et vont du fusil à pompe à un truc bien dégueu qui fait fondre humains et véhicules. Personnellement, j'ai adopté la technique dite du « je te fonce dessus le marteau en avant » qui s'est avérée être le meilleur compromis entre efficacité et précision. Et comme le dit si bien le grand Chuck Norris, un marteau n'a pas besoin de munitions. Niveau conduite, c'est pas mal du tout. C'est du nerveux avec plein de véhicules au look très Mad Max, allant du camion de chantier au robot de combat façon Mech Warrior. Le sol rocailleux et les petites routes martiennes sont parfaits pour les chauffards comme moi. D'autant qu'un jeu qui vous encourage à descendre d'un véhicule toujours en marche pendant qu'il va se garer dans la colonne vertébrale de vos adversaires est forcément sympathique. Pourtant mon rêve martien n'est pas encore parfait. À quelques semaines de la sortie du jeu, les graphismes sont encore perfectibles. Guerrilla est loin d'être vilain, et les captures sur ces pages ne lui rendent pas forcément justice. L'animation est fluide, les traits sont fins et les effets de particules ou de lumière sont une invitation à visiter la planète rouge. Néanmoins, le design souffre du syndrome de Ben Affleck, le beau gosse insipide. Il suffit de contempler la dégaine du héros pour en être convaincu : le jeu manque un peu de personnalité ! Et que dire de la variété des décors. Même si je n'ai pas exploré la totalité de la surface martienne, rien ne ressemble plus à un désert de pierre rougeâtre qu'un autre désert de pierre ou un canyon au teint ocre. Je sais bien qu'on est sur Mars, mais si Volition a un paysagiste pas dépressif, c'est encore le moment de l'appeler ! Qui plus est, les secteurs ont beau changer et proposer de petites variations cosmétiques, la structure des missions semble se répéter. J'ose espérer que l'implication des maraudeurs viendra apporter un peu de piquant au-delà des deux premiers secteurs parce que trente heures à refaire les douze mêmes missions, c'est pire qu'être mineur sur Mars.



# Enquête exclusive




*Alors que les règles absurdes du championnat de Formule 1 2009 n'en finissent pas de faire mourir de rire les passionnés, les équipes de Codemasters peaufinent leur prochain bébé basé sur la prestigieuse licence. Et s'ils parlent peu, nous avons tout de même déniché quelques infos d'importance. Tout d'abord, nous aurons droit à des conditions météo très réalistes avec du vent, de la pluie et autres phénomènes influant réellement sur le pilotage. Ensuite, les temps au tour devraient être très proches des chronos réels grâce à une modélisation quasi parfaite des circuits. Enfin, l'adhérence des pistes pourra changer du tout au tout en fonction des passages d'autres voitures et de leurs inévitables dépôts de gomme. En revanche, les moddeurs devront aller voir ailleurs car l'architecture du jeu leur sera totalement fermée. Si le jeu est réussi, ce n'est pas forcément très grave et s'il ne l'est pas, on retournera jouer à rFactor.*

# DITO

Death Pote

À 35 ans, je pensais avoir tout vu, tout connu ! Mais après ce premier mois à la tête de la rédaction de Joystick, je m'aperçois que j'étais bien loin du compte. Ceux dont je pensais qu'ils n'étaient qu'une gentille bande d'allumés sont en fait de véritables psychopathes n'ayant rien à envier aux super-vilains enfermés dans l'asile d'Arkham. Entre Sundin qui nous saoule d'interminables monologues sur les vertus du Mojito, Yavin qui rêve éveillé aux beaux châssis qu'il n'aura jamais, Lucky qui joue les gravures de mode dans Wow et passe son temps libre à fabriquer une armure pour la prochaine IRL de sa guilde ou Savonfou, dont nous vous dispensons de 99,9 % des vannes… de quoi faire perdre la tête au psy le plus talentueux. Le contexte idéal pour me faire retrouver ma foi en l'humanité puisque, enfin, je n'étais plus seul au monde. Signe des dieux ou hasard du calendrier, mon arrivée dans cet asile correspond au mois où nous avons enfin pu jouer à Batman : Arkham Asylum. Sauf que dans ma mascarade, je ne suis pas Batman mais le Joker. Alors, bien sûr, l'équipe a dû se familiariser à de nouvelles méthodes de management mais, après une ou deux semaines en larmes, tous prennent plaisir à écrire leur texte le dos en sang et certains, Savon le premier, à exprimer leurs idées une boule de soumission dans la bouche… Je tiens tout de même à préciser une petite chose : je ne fais pas cela par sadisme mais uniquement pour que Joystick soit le meilleur possible (on se justifie comme on peut).

PS : En attendant de nous retrouver le mois prochain, envoyez-nous crèmes cicatrisantes et autres baume du tigre.

# Passage obligé




Excédé par le traitement révoltant infligé au secteur dans les grands médias généralistes, c'est au tour des acteurs français du jeu vidéo de prendre les armes. Ainsi, le Syndicat National du Jeu Vidéo a décidé de saisir le problème à bras-le-corps. Il faudra désormais compter avec son tout nouveau Comité de Vigilance, dont la mission est la promotion et la représentation du jeu vidéo dans les médias. Le but avoué est de pouvoir réagir efficacement aux éventuelles attaques par une « riposte systématique ». De plus, ce nouveau lobby (appelons un chat un chat) n'hésitera pas à saisir la justice en cas d'allégations considérées comme diffamatoires.
Quand on voit que la seule justification des meurtres perpétrés par un jeune Allemand dépressif, connu des services psychiatriques et disposant d'un accès à une quinzaine d'armes à feu, est qu'il aurait été influencé par Far Cry 2, on comprend mieux l'initiative.

**msi**

NOTEBOOK

MSI recommande Windows Vista® Home Premium

# « Mon arme secrète pour gagner en puissance ! »




## « Notebook MSI GX ultrapuissant : gamers sensibles s'abstenir »

*- Linkin -*
*1er du classement Cyberleagues*

**Notebook MSI GX-GT : une gamme de portables ultra-puissants**

- Technologie Processeur Intel® Centrino® 2
- Windows Vista® Home Premium Authentique
- Ecrans 15,4" et 17,1" ACV (Amazing Crystal Version)
- Cartes graphiques 3D NVIDIA Geforce 9800 MGS, ATI RADEON HD4850
- Technologie Exclusive MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Technologie Exclusive MSI Eco Engine (économie d'énergie)
- Sortie HDMI
- Port E-SATA
- Design aluminium brossé
- Son 5.1 certifié DOLBY®
- Webcam intégrée 2.0M Pixels




Technologie exclusive Turbo Drive Engine

Technologie exclusive Eco Engine (économie d'énergie)




Carte graphique 3D NVIDIA Geforce 9600M GT, 512Mo VRAM

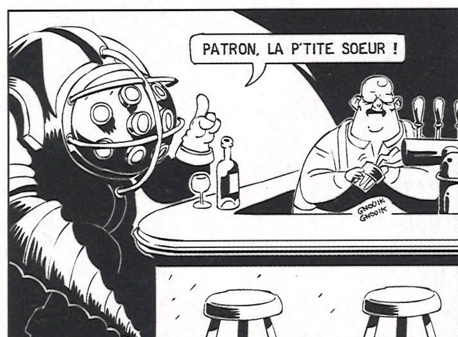


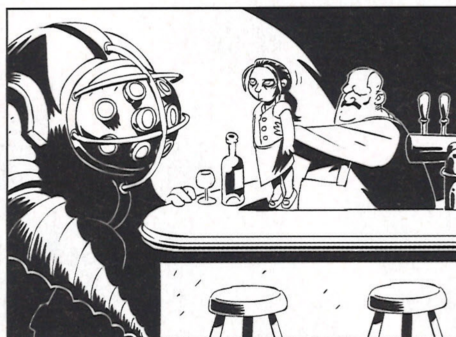
Expérience Audio certifiée Dolby®




**http://msi-gx.com**

# Mise au verre





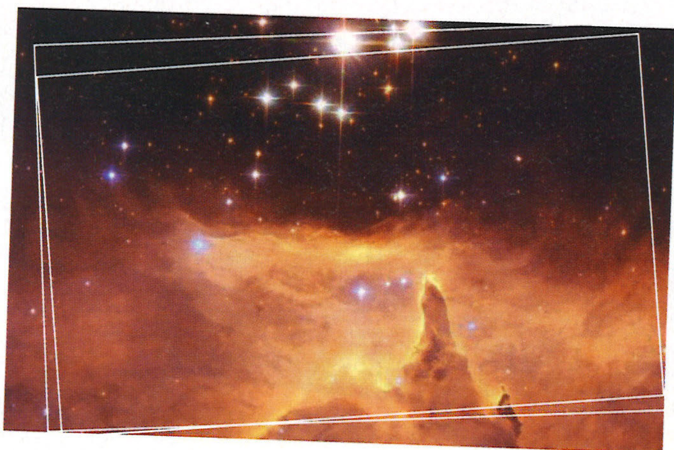

# Tout le monde en piste



Si l'on devait établir un classement des types qui ont vraiment marqué l'histoire du jeu vidéo sur PC, nul doute que Jason Anderson (un des créateurs de Fallout 1 & 2) y figurerait en bonne place. Mais que fait le bonhomme depuis tout ce temps-là ? Eh bien, il a récemment rejoint la société inXile (www.inxile-entertainment.com) en tant que directeur artistique afin de participer à l'élaboration d'un tout nouveau RPG mystère. Auparavant, Jason bossait pour Interplay sur un certain Project V13 que beaucoup considèrent (probablement à raison) comme le fameux MMO Fallout que nous attendons tous depuis une bonne dizaine d'années. Visiblement, ce n'est pas encore pour tout de suite.

# Mass Effect 2…

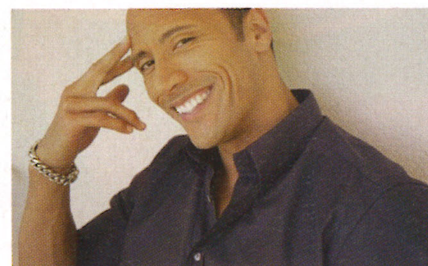
…arrivera dans les étals quelque part en 2010 qui est, comme chacun le sait, l'année du premier contact.



# Wolfenstein…

…s'est récemment payé un site Web tout nouveau, tout beau et rempli de trucs vachement intéressants. Tiens, c'est marrant ça, mon nez s'allonge. www.wolfenstein.com

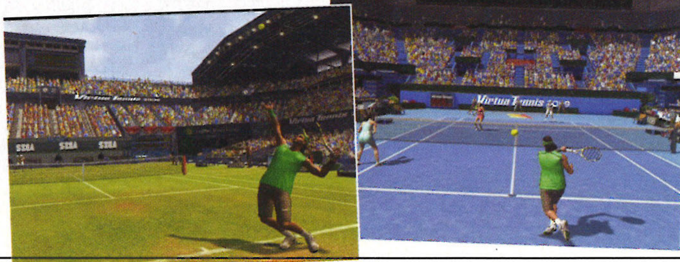
# Actor's Studio



Comme le disait ma grand-mère, reconnaître ses erreurs, c'est toujours un premier pas vers la rédemption et le paradis avec les petits oiseaux qui chantent et vous jettent des Dragibus dans la bouche. Manifestement, Dwayne « The Rock » Johnson a reçu la même éducation. Alors que l'ex-star du catch s'exprimait lors d'une interview accordée à nos confrères de MTV, Dwayne a simplement déclaré que le long-métrage adapté de Doom et dans lequel il tenait la vedette était clairement « un exemple de ce qu'il ne fallait pas faire ». Perso, je lui aurais bien rétorqué que le film avait peu de chance d'être réussi avec, dans le premier rôle, un acteur moins convaincant qu'un robot ménager mais la différence entre lui et moi, c'est que moi, je suis un lâche.

# Virtua Tennis 2009…

…sort en mai et s'illustre grâce à ces deux images qui font quand même furieusement penser à une simple mise à jour de Virtua Tennis 3. Le pognon, les enfants, le pognon.





# SOIRÉES VIP WORLD OF WARCRAFT

**Avez-vous déjà entendu parler du jeu de cartes à collectionner ou du jeu de figurines World of Warcraft ? Ces deux jeux permettent d'obtenir de nombreux bonus in-game exclusifs pour tous les fans de WoW. Petit guide explicatif à destination de tous :**







Oh les belles cartes Loot !

En bons fans de WoW, nous nous sommes laissés tenter par l'achat de goodies WoW (figurines, cartes ...). On joue ? C'est très pratique en cas d'arrêt du serveur monde ou de panne d'électricité, croyez-en notre vécu.

**Mais où apprendre à jouer ?** Les règles ne sont-elles pas un peu obscures pour un novice en la matière ?

C'est là que l'initiative d'une poignée de spécialistes devient intéressante : en effet, une trentaine de boutiques des quatre coins de l'hexagone se sont associées pour organiser des animations et démonstrations en magasin à destination des débutants. **Vous ne connaissez pas la règle du jeu ? Pas d'excuse**, puisque ces démonstrations sont là pour vous enseigner à maîtriser le jeu de cartes ou le jeu de figurines. Vous hésitez encore parce que ce jour là vous avez une sortie Naxx en guilde et que c'est votre tour de rand le T7 ? Voici un argument choc : chaque personne prenant part à une démonstration repartira avec une carte loot au hasard. Si c'est pas de l'amour...

Mieux encore, ces animations ne seront pas un événement isolé, mais bel et bien un programme d'animations se répétant **tous les vendredis**. Vous aurez donc plusieurs occasions de venir (et de ne pas rater le T7...). Et dès que vous vous sentirez suffisamment à l'aise avec l'un de ces jeux, nous vous recommandons de participer aux tournois de cartes ou de figurines du vendredi soir, également dotés en cartes loot.

## 1 démo = 1 Loot !

Toutes les informations seront postées très bientôt sur le site **www.topdeck.fr.** Les animations sont prévues pour débuter le vendredi 17 Avril et dureront trois mois, dans une trentaine de magasins.

Il serait dommage de manquer une bonne occasion de repartir avec un **Tigre Spectral**, non ?

Signé : votre serviteur

## Evénement

**À partir du 17 avril**, une trentaine de boutiques (liste et coordonnées complètes sur **www.topdeck.fr** organiseront de manière régulière des sessions de démonstration de World of Warcraft Jeu de Cartes à Collectionner et de World of Warcraft Jeu de Figurines. Point fort de l'opération ? Chaque personne prenant part à une démonstration repartira automatiquement avec une carte loot. Libre à vous ensuite de prolonger l'expérience en participant à l'un des tournois du vendredi soir – en alternance cartes ou figurines, réservés aux débutants et également dotés en cartes loot.



Une chose est sûre, c'est que les organisateurs ont mis les petits plats dans les grands pour vous ! Rendez-vous devant la pierre de rencontre.

# Donnez-nous votre avis sur le magazine Joystick et gagnez l'un de ces lots*

*par tirage au sort

## Pour répondre toujours mieux à vos attentes, nous souhaitons mieux vous connaître.

En répondant à ces questions, vous nous permettrez d'en savoir un peu plus sur votre intérêt pour les jeux vidéo, votre pratique et vos besoins. Votre collaboration nous aidera ainsi à réaliser un magazine encore plus proche de vos attentes. Pour participer, c'est très simple :

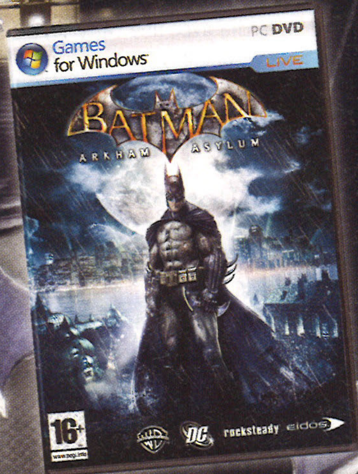
### Vous avez la possibilité de nous répondre (une seule réponse par personne)

Soit en remplissant ce questionnaire et en le renvoyant sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :
**Enquête Lecteurs JOYSTICK**
AGIRCOMWEB
12 avenue Raspail - 94 250 Gentilly

Soit en vous connectant au site :
**www.enquete-joystick.fr**
en remplissant le questionnaire online qui vous sera proposé.



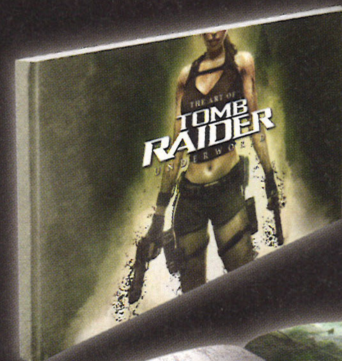
**1er PRIX**
**Statuette Collector Lara Croft**
d'une valeur de 100 euros




**2e AU 21e PRIX**
**Jeu Batman Arkham Asylum**
version PC
d'une valeur de 49 euros



**22e AU 26e PRIX**
**Une figurine Lara Croft**
d'une valeur de 20 euros




**27e AU 31e PRIX**
**Un Art Book Tomb Raider**
d'une valeur de 5 euros





**1. Depuis combien de temps lisez-vous Joystick ?**

C'est la première fois .......... 1
Depuis moins d'un an .......... 2
Depuis 1 à 2 ans .......... 3
Depuis 3 à 5 ans .......... 4
Depuis plus longtemps .......... 5

**2. À quelle fréquence lisez-vous Joystick ?**

Tous les numéros ou presque .......... 1
Environ un numéro sur deux .......... 2
Une à deux fois par an .......... 3
Moins souvent, c'est irrégulier .......... 4

**3. Pour quelle raison avez-vous acheté ce numéro de Joystick ?**

Par habitude, vous le lisez régulièrement .......... 1
Pour le principal sujet de couverture .......... 2
Pour un autre sujet de couverture .......... 3
Sans raison particulière .......... 4

**4. Notez de 1 à 10 l'intérêt que vous portez à chacune de ces rubriques de magazines de jeux vidéo (1 = intérêt très faible, 10 = intérêt très fort)**

Actus, rumeurs, infos, événements .......... __
Tests de jeux .......... __
Tips et astuces .......... __
Solutions de jeux .......... __
Aides de jeux .......... __
Previews, jeux en avant-première .......... __
Interviews, entretiens .......... __
Mangas .......... __
Bandes dessinées .......... __
Bons plans, offres promos .......... __
Rétro-gaming, jeux anciens « cultes » .......... __

**5. Quel type de joueur êtes-vous ?**

Débutant (je viens de commencer) .......... 1
Confirmé (je me débrouille pas mal) .......... 2
Expérimenté (j'ai une bonne expérience) .......... 3
Chevronné (je possède une très bonne maîtrise) .. 4

**6. Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?**

Depuis moins d'un an .......... 1
De 1 à 3 ans .......... 2
De 3 à 5 ans .......... 3
De 5 à 10 ans .......... 4
Depuis plus de 10 ans .......... 5

**7. Combien d'ordinateurs et/ou de consoles de jeux possédez-vous dans votre foyer ? (une réponse par colonne)**

| | Ordinateur | Console de salon | Console portable |
|---|---|---|---|
| Un | 1 | 1 | 1 |
| Deux | 2 | 2 | 2 |
| Trois et plus | 3 | 3 | 3 |
| Aucun | 4 | 4 | 4 |

**8. De quand date votre dernier achat d'un ordinateur et/ou d'une console de jeux ? (une réponse par colonne)**

| | Ordinateur | Console de jeux | Console portable |
|---|---|---|---|
| Moins de 1 an... | 1 | 1 | 1 |
| Entre 1 et 2 ans... | 2 | 2 | 2 |
| Plus de 2 ans... | 3 | 3 | 3 |

**9. Combien a coûté le dernier ordinateur acheté dans votre foyer ?**

Moins de 500 euros .......... 1
De 500 à 1 000 euros .......... 2
de 1 000 à 1 500 euros .......... 3
de 1 500 à 2 000 euros .......... 4
Plus de 2 000 euros .......... 5

**10. Sur quel support jouez-vous ?**

Plutôt sur console portable .......... 1
Plutôt sur console de salon .......... 2
Plutôt sur ordinateur .......... 3
Autant sur console que sur ordinateur .......... 4

**11. Au total, combien de jeux vidéo possédez-vous ?**

Moins de 5 .......... 1
5 à 10 .......... 2
11 à 20 .......... 3
Plus de 20 .......... 4

**12. Quels sont vos genres de jeux préférés ? (deux réponses maximum)**

Aventure, jeux de rôle... .......... 1
Course auto, rallye... .......... 2
Action, combat .......... 3
Football .......... 4
Autres sports .......... 5
Plateformes .......... 6
Stratégie, wargame .......... 7
Réflexion, hasard .......... 8
Simulation .......... 9
Jeux de loisirs (cartes, mah-jong...) .......... 10

**13. Combien de temps passez-vous en moyenne à jouer quotidiennement aux jeux vidéo ?**

Moins de 1/4 d'heure .......... 1
De 1/4 d'heure à moins d'une demie-heure .......... 2
De 1/2 d'heure à moins d'une heure .......... 3
De 1 heure à moins de 2 heures .......... 4
De 2 heures à moins de 4 heures .......... 5
Plus de 4 heures .......... 6

**14. Avez-vous déjà participé à :**

| | Oui | Non |
|---|---|---|
| Des tournois de jeux online | 1 | 2 |
| Des tournois de jeux en salle | 1 | 2 |
| Des Salons consacrés aux jeux vidéo | 1 | 2 |

**15. Au cours des 12 derniers mois, combien avez-vous acheté de jeux vidéo, de DVD, de Blu-ray ?**

| | Jeu vidéo | DVD | Blu-ray |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 à 7 | 4 | 4 | 4 |
| 8 à 10 | 5 | 5 | 5 |
| 11 à 15 | 6 | 6 | 6 |
| Plus de 15 | 7 | 7 | 7 |

**16. Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (une seule réponse possible)**

Dans les hypermarchés (type Carrefour, Auchan...) .......... 1
Dans les grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin...) .......... 2
Dans les magasins spécialisés jeux vidéo (type Micromania, Score Games) .......... 3
Chez un petit revendeur spécialisé .......... 4
Sur Internet .......... 5
Autre .......... 6

**17. En général, vous achetez vos jeux neufs ou d'occasion ?**

| | Neuf | Occasion |
|---|---|---|
| Jeux PC | 1 | 2 |
| Jeux console | 1 | 2 |

**18. Lorsque vous achetez un jeu, préférez-vous :**

Préréserver le jeu avant sa sortie .......... 1
Acheter le jeu à sa sortie .......... 2
Attendre pour bénéficier d'une baisse de prix .......... 3

**19. Pour répondre aux différentes attentes citées ci-dessous, faites-vous plutôt confiance aux magazines ou à Internet ? (une réponse par ligne)**

| | Plutôt magazine | Plutôt Internet |
|---|---|---|
| Pour découvrir de nouveaux jeux | 1 | 2 ... |
| Pour connaître l'actualité des jeux vidéo | 1 | 2 |
| Pour avoir des informations sur les previews | 1 | 2 |
| Pour avoir des solutions de jeux | 1 | 2 |
| Pour avoir des conseils d'achat sur les jeux | 1 | 2 |
| Pour connaître les sorties de jeux à venir | 1 | 2 |
| Pour découvrir les créateurs de jeux | 1 | 2 |

**20. Parmi ces magazines, lesquels lisez-vous ?**

| | Souvent | De temps en temps | Jamais |
|---|---|---|---|
| Magazine Officiel PlayStation | 1 | 2 | 3 |
| Jeux Vidéo Magazine | 1 | 2 | 3 |
| Joystick | 1 | 2 | 3 |
| PC Jeux | 1 | 2 | 3 |
| PSM3 | 1 | 2 | 3 |
| Magazine Officiel Nintendo | 1 | 2 | 3 |
| Joypad | 1 | 2 | 3 |
| Consoles + | 1 | 2 | 3 |
| Magazine Officiel Xbox 360 | 1 | 2 | 3 |
| Guide Officiel PSP | 1 | 2 | 3 |
| Nintendo DS | 1 | 2 | 3 |
| Kid Paddle | 1 | 2 | 3 |
| Kid's Mania | 1 | 2 | 3 |

**21. Comment trouvez-vous le contenu des CD et DVD qui accompagnent parfois ces magazines ?**

| | Très utile | Assez utile | Peu utile | Inutile |
|---|---|---|---|---|
| Jeux complets | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Démos jouables | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Démos simples | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Outils (drivers, pilotes, etc.) | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Patchs et correctifs de jeux | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Reportages vidéo | 1 | 2 | 3 | 4 |

**22. En règle générale, que pensez-vous de la publicité dans les magazines de jeux vidéo ? (une réponse par ligne)**

| Elle vous : | Beaucoup | Assez | Peu | Pas du tout |
|---|---|---|---|---|
| Informe des nouveautés | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Donne envie d'acheter | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Plaît plus que les autres pubs | 1 | 2 | 3 | 4 |

**23. Quelle est la marque de votre téléphone mobile ?**

Blackberry .................................. 1
Apple iPhone .................................. 2
HTQ .................................. 3
LG .................................. 4
Motorola .................................. 5
Nec .................................. 6
Nokia .................................. 7
Sagem .................................. 8
Samsung .................................. 9
Sony Ericsson .................................. 10

**24. Si vous avez un téléphone personnel, quel est votre opérateur ?**

..............................................

**25. Concernant Internet, quel est votre fournisseur d'accès ?**

..............................................

**26. Votre opérateur de téléphonie vous propose-t-il un service de téléchargement de jeux vidéo pour téléphone mobile ?**

Oui .................................. 1
Non .................................. 2

**27. À quels jeux jouez-vous sur votre téléphone mobile ? (plusieurs réponses possibles)**

Jeux SMS .................................. 1
Jeux installés à l'origine sur le téléphone .......... 2
Jeux téléchargés .................................. 3
Aucun .................................. 4

**28. Utilisez-vous des services VOD ?**

Xbox Live .................................. 1
PlayStation Network .................................. 2
VOD de votre fournisseur d'accès .............. 3
Autres .................................. 4
Aucun .................................. 5

**29. Avez-vous déjà joué sur Internet à l'un de ces types de jeux ? (plusieurs réponses possibles)**

Jeux de poker .................................. 1
Jeux de casino .................................. 2
Jeu de La Française des Jeux .................. 3
Jeux Flash .................................. 4
Jeux MMO gratuits .................................. 5
World of Warcraft .................................. 6
Warhammer .................................. 7

**30. Consultez-vous ces sites consacrés aux jeux vidéo ?**

Jeuxvideo.com .................................. 1
Tomesgames.fr .................................. 2
Jeuxvideo.fr .................................. 3
Gamekult.com .................................. 4
Jeuxactu.com .................................. 5
Autres .................................. 6
Lesquels ? ..................................
..............................................
..............................................
..............................................
..............................................

**31. Possédez-vous dans votre foyer le matériel ou l'un des produits suivants ? Avez-vous l'intention d'en acquérir prochainement ?**

| | Vous possédez | Vous avez l'intention d'acquérir |
|---|---|---|
| Baladeur MP3 | 1 | 1 |
| Baladeur audio-vidéo | 2 | 2 |
| Appareil photo numérique | 3 | 3 |
| Caméscope numérique | 4 | 4 |
| TV HD | 5 | 5 |
| TV HD Ready | 6 | 6 |
| TV Full-HD | 7 | 7 |
| Console de jeux PS2 | 8 | 8 |
| Console de jeux PS3 | 9 | 9 |
| Console de jeux Xbox | 10 | 10 |
| Console de jeux Xbox 360 | 11 | 11 |
| Console de jeux Wii | 12 | 12 |
| Console de jeux PSP | 13 | 13 |
| Console de jeux DS | 14 | 14 |
| Console de jeux DSi | 15 | 15 |
| Autre console de jeux | 16 | 16 |

**32. Vous êtes :**

Un homme .................................. 1
Une femme .................................. 2

**33. Quelle est votre année de naissance ? ......**

**34. Quel est votre département ? .............**

**35. Quel est votre niveau d'études ?**

École primaire .................................. 1
Collège CAP/BEP .................................. 2
Lycée/baccalauréat .................................. 3
Bac +1 ou bac +2 .................................. 4
Bac +3 ou plus .................................. 5

**36. Quelle est votre situation professionnelle et celle du chef de foyer ?**

| | Vous | Le chef de foyer |
|---|---|---|
| Artisan, commerçant | 1 | 1 |
| Chef d'entreprise (+ de 10 salariés) | 2 | 2 |
| Cadre supérieur | 3 | 3 |
| Profession libérale | 4 | 4 |
| Profession intermédiaire, technicien | 5 | 5 |
| Employé | 6 | 6 |
| Ouvrier | 7 | 7 |
| Agriculteur | 8 | 8 |
| Étudiant, lycéen, collégien | 9 | 9 |
| Retraité | 10 | 10 |
| Femme au foyer | 11 | 11 |
| Autre | 12 | 12 |

**Si vous souhaitez participer au tirage au sort vous permettant de gagner les lots proposés, merci de bien vouloir nous communiquer les informations suivantes :**

Nom ..................................
Prénom ..................................
Adresse ..................................
..............................................
..............................................
Code postal ..................................
Commune ..................................

E-mail ..................................
Code Magazine : Joystick

**Voulez-vous recevoir en avant-première des informations sur le magazine Joystick et des offres privilégiées de nos partenaires ? (Rayez la mention inutile)**

Oui .................................. Non

---

Extraits du règlement : Yellow Media, SAS au capital de 1 218 475 euros et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B 388 330 417, ayant son siège social au 101-109 rue Jean-Jaurès, 92 300 Levallois-Perret, organise un jeu en partenariat avec la société Eidos, SARL au capital de 7 200 euros et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 334 213 113, ayant son siège social au 101-109 rue Jean-Jaurès, 92 300 Levallois-Perret.

Ce jeu est gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Yellow Media et de leur famille directe (ascendants, descendants, conjoints), il en est de même pour la société Eidos. Le jeu sera ouvert à partir du 15 avril 2009 et jusqu'au 20 mai 2009 minuit (cachet de la poste ou date d'envoi du questionnaire online faisant foi).

Le tirage au sort aura lieu le 25 juin 2009.

Chaque participant devra renvoyer le questionnaire mis à sa disposition dans le magazine en question à l'adresse suivante : Enquête lecteurs – Joystick – AGIRCOMWEB, 12 avenue Raspail, 94250 Gentilly ou remplir le questionnaire-on-line accessible sur le site internet suivant : www.enquete-joystick.fr .

Les gagnants tirés au sort, parmi les participants au jeu des magazines « PC Jeux » et « Joystick », recevront les lots suivants :
**1er gagnant :** une statuette collector Lara Croft d'une valeur de 100 euros ;
**Du 2e au 21e gagnant :** un jeu Batman version PC d'une valeur de 49 euros ;
**Du 22e au 26e gagnant :** une figurine Lara Croft d'une valeur de 20 euros ;
**Du 27e au 31e gagnant :** un Art Book Tomb Raider d'une valeur de 5 euros.

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société : Yellow Media, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92 300 Levallois-Perret.

La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement.
Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle.
Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.



# Jamais deux sans...

Souvent, à l'annonce de la fermeture d'un studio, nous sommes un peu attristés en pensant à tous ces artistes qui perdent leur emploi. C'était encore le cas lorsque le développeur Ensemble Studios (Age of Empires) a mis la clé sous la porte, il y a quelques mois. Mais parfois, les nouvelles sont étonnamment bonnes. Car après Robot Entertainment et Bonfire Studios, c'est une troisième entreprise qui voit le jour grâce à d'anciens employés du développeur américain. Celle-ci s'appelle Windstorm Studios et se spécialisera dans le jeu en ligne avec l'annonce d'un projet « différent », qui devrait proposer un univers moins déprimant que dans la plupart des titres actuels. Un futur plein de promesses, des villes de verre et d'acier et des voitures volantes, voilà à quoi vous pouvez vous attendre, selon le communiqué officiel. C'est marrant, c'est exactement l'avenir que nous annonçaient les magazines de vulgarisation scientifique avant le passage à l'an 2000.

## Phrase à la con

mercredi 18 mars 2009, **14h12**

**Sundin, soudain :**
« Euh, c'est quoi le cri des oiseaux ? »

# GRAND seigneur

L'E3 2009 sera-t-il un énorme succès capable de faire oublier les deux misérables éditions précédentes ? La question semble intéresser un paquet de gens. Ses organisateurs ont donc tenu à rassurer tout le monde. Sachez qu'à l'heure où j'écris ces lignes (11 h 38 un dimanche de printemps), l'événement qui aura lieu du 2 au 4 juin est déjà assuré d'être rempli à 90 % par la bonne centaine d'exposants prévus dans le légendaire Convention Center de Los Angeles. Du côté du nombre de visiteurs prévus, pas moins de 40 000 personnes devraient arpenter les allées d'une manifestation qui s'annonce aussi animée qu'éprouvante. Mais ne rêvez pas, une fois de plus, l'E3 est toujours réservé aux professionnels du secteur. Et à leurs amis, et aux amis de leurs amis, et un peu à tout le monde en fait... sauf à vous.



# Le sens de l'immersion




Imaginez : vous jouez tranquillement à Call of Duty 5 sur votre beau PC Acer Predator, ramassez un lance-flammes, arrosez un troupeau de Japonais et, soudain, votre machine décide de s'immoler par le feu. Invraisemblable ? Pas tant que ça si l'on se réfère au récent rappel d'une tripotée de bécanes par le fabricant taïwanais. Deux engins de la marque auraient, en effet, été victimes d'un court-circuit avant de s'enflammer sous le regard étonné de leurs propriétaires respectifs. Pour l'instant, l'histoire ne concerne que des machines vendues sur le territoire américain, mais si vous êtes l'heureux possesseur d'une de ces bécanes, eh bien, euh, bonne chance.

# Starsiege Tribes...



...reviendra bientôt, dans nos navigateurs préférés. Merci à Garagegames d'avoir racheté la licence de l'illustre FPS multi pour que les vieux nostalgiques en profitent à nouveau.

# NHL 10...




...ne verra probablement jamais le jour sur PC. La faute à un mauvais contexte économique que l'on pourrait traduire par « les épisodes précédents se sont méchamment plantés alors, hein, bon ».

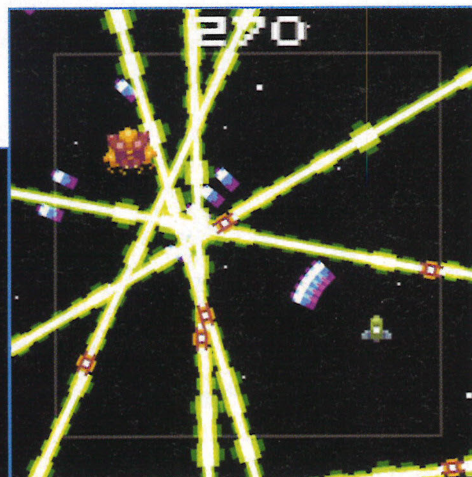
## ATOMIC SUPER BOSS

>Genre : Shoot
>Développeur : Jan Willem Nijman
>www.the2bears.com/?p=1841

D'une simplicité absolue et doté d'une réalisation colorée, rétro et sucrée comme une pomme d'amour, Atomic Super Boss vous met dans la peau d'un petit vaisseau qui vise automatiquement son adversaire. Vous devrez affronter un gigantesque boss disposant de nombreuses attaques variées à éviter. Pas de quartier, on explose à la moindre erreur, et il faudra donc faire preuve de beaucoup de sang-froid pour survivre le plus longtemps possible. Un vrai régal.




Parfois plus classiques, les attaques changent environ toutes les dix secondes.



Certaines attaques vous demanderont de vous faire tout petit dans un coin de l'écran.

# DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants



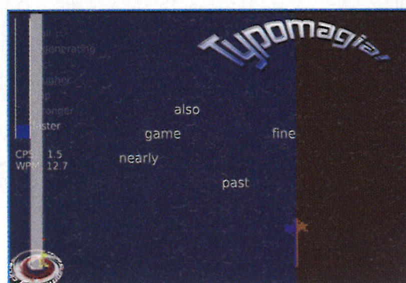
Les policiers ressemblent un peu à ceux de « Il était une fois la vie ». Hum.

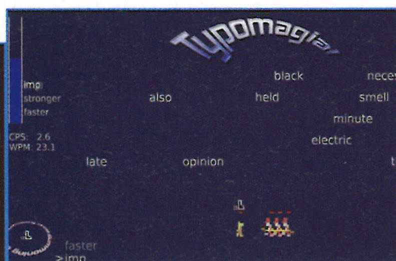
## TYPOMAGIA

>Genre : Stratégie >Développeur : Jari Komppa
>http://sol.gfxile.net/typomagia/

En voilà un jeu malin ! Typomagia, c'est le jeu de stratégie avec des soldats qui avancent vers votre base, et vous qui devez en produire d'autres pour empêcher que cela n'arrive. Jusqu'ici tout va bien. Sauf que dans ce titre, vous devrez taper les mots apparaissant à l'écran pour gagner de la mana, et ensuite taper les sorts eux-mêmes pour les invoquer. Bien évidemment, plus le mot tapé est long, plus il apporte de ressources magiques. Malin, intéressant, addictif, Typomagia peut vite se transformer en spirale sans nom demandant rapidité d'exécution ainsi que beaucoup de stratégie pour savoir quels sorts ou unités privilégier par rapport à la menace arrivant vers soi. Définitivement prenant et intelligent.

En mode multijoueur, chaque participant possède sa propre liste de mots.




Visuellement, le jeu a une direction artistique et une ambiance bien à lui.

## RESTRAINING ORDER

>Genre : Action
>Développeur : Big Pants Games
>www.bigpants.ca/restrainingorder/

Plus proche du petit dessin animé interactif que d'un vrai jeu, Restraining Order a été retenu pour son ambiance. Dans la peau d'un désaxé courant après une femme portant un bébé, vous devrez éviter la police jusqu'à rattraper votre bien-aimée. Ambiance géniale, musiques complètement folles, réalisation super-propre, le jeu est court mais vraiment amusant. Et on ne lui demande pas plus.

La moindre touchette, et c'est l'arrestation !

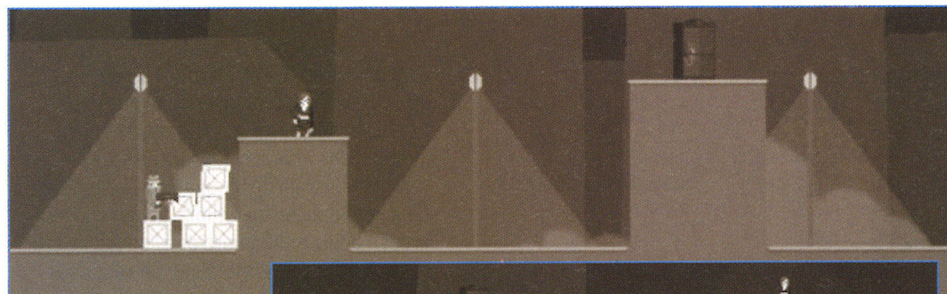
YOU WERE RESTRAINED



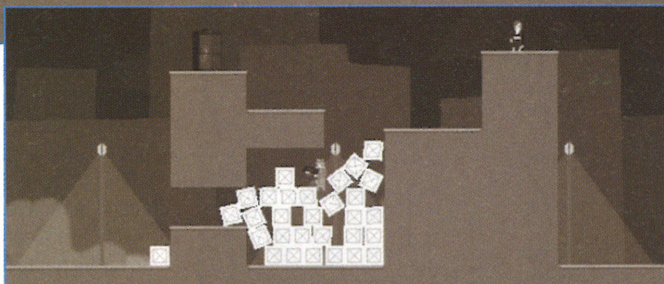
## LE JEU DU MOIS IN ANOTHER BROTHEL

>Genre : Réflexion
>Développeur : Andreas Jörgensen
>http://hideou.se/games.html

Un jeu réaliste est-il, par définition, un jeu chiant? Probablement, voilà pourquoi vous dirigerez ici un type lambda malgré une étonnante capacité à tirer des… caisses. Oui, vous avez bien lu, notre ami dispose d'un fusil lanceur de caisses en bois et doit, à l'aide de celles-ci, résoudre les différents tableaux. Toujours identique, le schéma vous promet quelques heures de fun à chercher comment atteindre une ribambelle de demoiselles en détresse avant de vous diriger vers la sortie. Évidemment, plus vous progressez, plus les solutions deviennent tarabiscotées. Parfaitement réalisé, très joli et affublé de musiques envoûtantes, In Another Brothel est un sacré petit bijou d'inventivité.



Empilez des caisses pour accéder aux endroits inaccessibles.

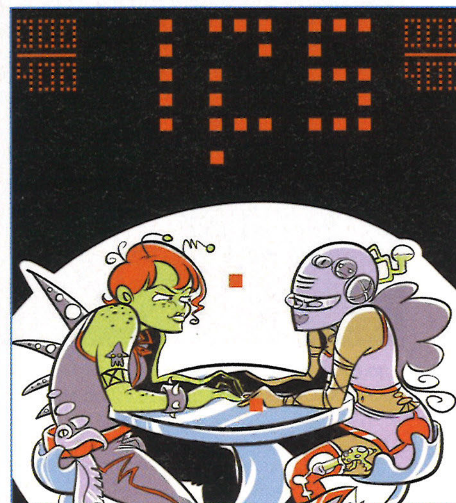


La physique pourrait bien vous jouer de vilains tours.

## MINDFUCK

>Genre : O.V.N.I.
>Développeur : Auntie Pixelante
>www.auntiepixelante.com/?p=401

L'O.V.N.I. du mois est un jeu se pratiquant à deux sur le même clavier. En effet, Mind Fuck consiste en un compteur grimpant jusqu'à 400. Le premier joueur à appuyer sur son bouton gagne le nombre de points au compteur. Si au début on sera tenté d'appuyer très vite pour engranger rapidement de petites sommes, on se rendra vite compte qu'attendre pour récupérer plus gros est une stratégie bien plus payante. Bien évidemment, tout se jouera au mental avec votre adversaire, à savoir qui craquera en premier.

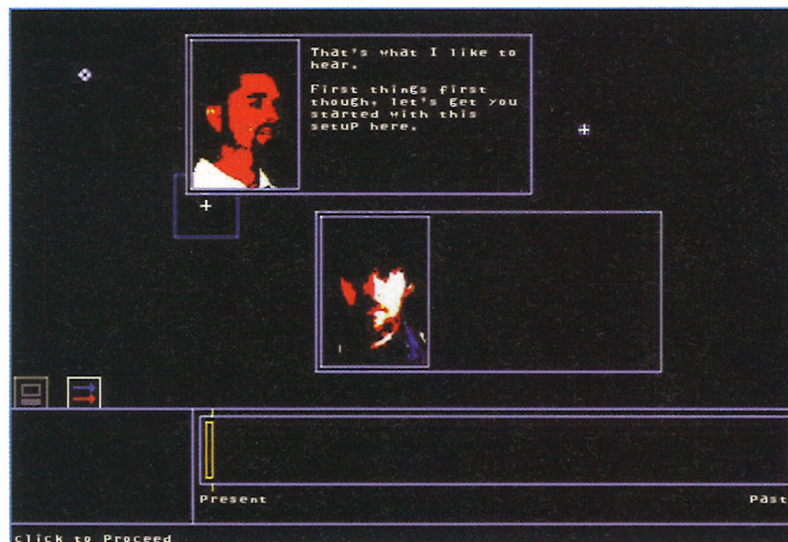



Les concepts les plus simples sont souvent les plus diaboliques.

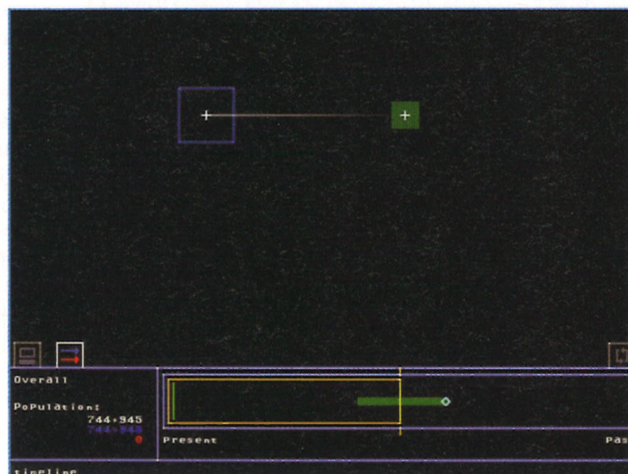
## OPERA OMNIA

>Genre : Réflexion
>Développeur : Increpare
>www.maths.tcd.ie/~icecube/2009/02/opera-omnia/

Encore une expérimentation étrange. Dans Opera Omnia, vous incarnerez un historien qui doit essayer d'échafauder des théories sur les flux migratoires de différentes villes. Cette fois-ci, c'est la capacité d'analyse qui est mise à l'épreuve. Avec une certaine possibilité à penser à l'envers. Prise de tête, complexe, Opera Omnia est une drôle de bestiole, attachante malgré tout.




L'interface est austère, pour ne pas dire anxiogène.



## CLASSIC NIGHT

>Genre : Stratégie
>Développeur : Akarolls
>http://akarolls.wordpress.com/

Attention : chef-d'œuvre. Beau et délicat comme un Tim Burton, Classic Night vous emmène dans l'espace, à la rencontre de la Lune et d'Harigol, son squelette servant. Ce dernier aura pour mission de faire briller la lune plus intensément que le soleil. Il aura alors besoin de récupérer de la lumière pour construire lampadaires et autres sources de lumière. Direction artistique bluffante, animations candides, le titre a tout pour plaire. Il suffit de disposer de quelques bases en stratégie pour savoir à quel moment construire telle ou telle bâtisse, et vous pourrez profiter de ce rêve éveillé, beau comme une nuit sans nuages.

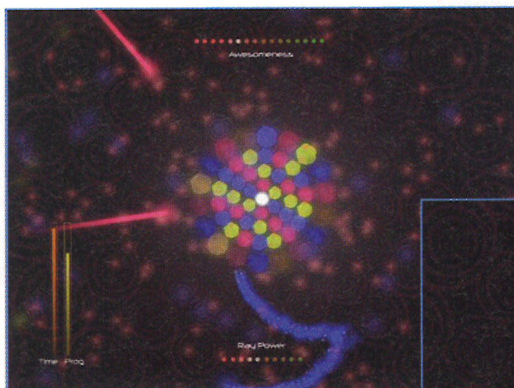


Dès l'écran-titre, l'ambiance est donnée.

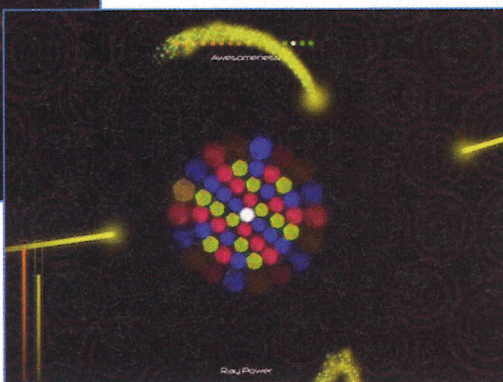

Voici notre héros, charismatique comme une aubergine, et pourtant si choupi.

## RAYCATCHER

>Genre : Réflexion
>Développeur : Slam Dunk Studios
>www.thinkingstudios.com



Finalement, si j'avais écouté mes professeurs, j'aurais su que la grosse boule, c'est un atome.




Lors de ma tendre adolescence, j'aurais dû écouter mes professeurs de physique. Ils auraient pu me sortir d'un sacré pétrin lorsque, des années plus tard, je me serais retrouvé en train de bloquer sur la description d'un nouveau jeu de rythme. La faute à cette grosse boule multicolore que l'on fait pivoter à l'aide de la souris alors que des espèces de gros lasers s'abattent sur elle. L'idée étant d'aligner la bonne couleur vers le bon rayon au moment où ce dernier percute la sphère, le tout en rythme avec le morceau diffusé. Comme souvent avec ce genre de projet, l'intérêt premier se situe dans le fait de pouvoir jouer avec ses propres musiques. Une chouette particularité malheureusement vite ternie par la répétitivité de l'ensemble, même si tous ces jeux prennent une dimension assez énorme lorsqu'on se met à les pratiquer sur les plus beaux airs de Laurent Voulzy.

## SCRUMPER

>Genre : Action
>Développeur : Citystate
>http://citystate.co.uk/scrumper/



Et dire que pendant 25 ans j'ai cru que c'était des tomates.

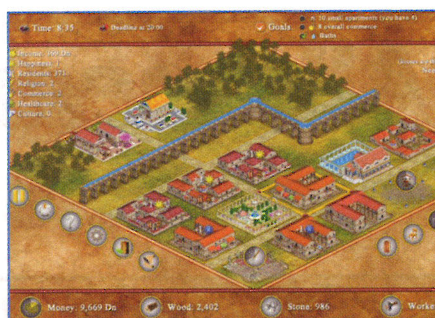
Allez savoir pourquoi, de nombreux développeurs vouent une admiration sans limite à l'antédiluvien ZX Spectrum et s'obstinent à vouloir pondre des remakes de ses meilleurs titres. Parce que c'est facile à reproduire ou simplement dans un grand élan d'humanité destiné à effacer de nos mémoires les atroces graphismes d'époque ?
Nul ne le sait mais le fait est qu'aujourd'hui, nous avons droit au très simpliste Scrumper. Le mécanisme est on ne peut plus basique : des pommes tombent du haut de l'écran et il nous faut toutes les attraper en évoluant de gauche à droite. Un gameplay un peu mou du genou rendu plus attractif par la légère inertie dont fait preuve le héros dans ses déplacements. À essayer au moins pour voir dans quoi on se réfugiait afin d'échapper aux années 80.



Mine de rien, on se surprend vite à tenter d'établir un meilleur score.

# ROMOPOLIS

>Genre : Gestion
>Développeur : Lonely Troops
>www.lonelytroops.com

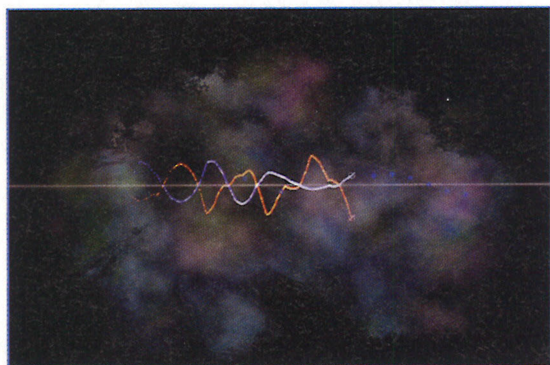


Je ne me souvenais pas d'une Rome aussi carrée.

Vous avez fait le ménage, la vaisselle, vos deux ou trois lessives hebdomadaires et là, scandale, vous n'avez plus rien pour vous occuper ? Allons, allons, reprenez-vous et allez donc construire une jolie Rome antique. Une tonne de petits scénarios vous attend dans ce mignon petit jeu de gestion/construction plutôt classique mais bien foutu. La 3D isométrique utilisée prouve qu'il est encore possible de créer de belles choses et l'ensemble devrait contenter tous les grands enfants qui veulent jouer aux Playmobils sans en avoir l'air.



Les plus célèbres structures sont évidemment présentes.

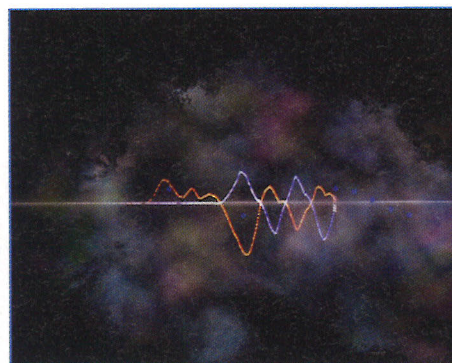


# PULSE

>Genre : Action
>Développeur : N.C.
>www.pulsethegame.com

Un peu trop abstrait pour vous ? Essayez-le !

Deuxième jeu musical de cette sélection mensuelle, Pulse tient quand même plus du projet expérimental que de la vraie production aboutie et léchée. La chose se pratique à deux joueurs, chacun disposant de 3 touches du clavier, avec pour objectif de ne jamais laisser retomber le « beat » de la musique. En gros, il faudra attraper les pastilles situées en haut et en bas de la ligne centrale afin de poursuivre le mouvement. L'idée est originale, la réalisation minimaliste et si ça vous paraît un tout petit peu creux, sachez que les développeurs bossent d'arrache-pied sur une démo beaucoup plus aboutie. Un jeu à essayer et surtout à suivre de près.



# 3 STARS OF DESTINY

>Genre : RPG
>Développeur : Mark Pay
>www.thespiritengine.com

Allo le monde ? Est-ce que tout va bien ? Allô le monde, je n'y comprends plus ri… comment? Cela ne va pas, il est en grand danger et il faut voler à son secours alors que de toute façon nous allons tous mourir à cause du réchauffement climatique ? O.K., bon ben c'est parti pour 60 heures de jeu, 50 quêtes, des combats et une myriade de lieux exotiques à découvrir. Réalisé dans le plus pur style des RPG de la Super Nintendo, 3 Stars of Destiny ne surprendra personne mais ravira les nostalgiques d'une époque défunte. Enfin, pas tant que ça, visiblement.

Nous sommes bien en 2009, vous ne rêvez pas.





Le genre compte encore de nombreux adeptes.

## On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

# CeBIT 2009

# L'Allemagne, ça vous gagne...

Vous saviez que le centre d'exposition de Hanovre est le plus grand du monde ? Vu qu'il faut une quinzaine de minutes de marche pour aller d'une extrémité à l'autre, nos pieds le confirment. L'inconvénient de faire si grand, c'est que parfois le contenu s'y dilue, et que certains prennent cette excuse pour ne pas venir. Cette année, les sociétés qui n'aiment pas l'Allemagne s'appellent Samsung, Sony et AMD. On n'applaudit pas.

**Le plus grand Salon européen d'informatique ! Dit comme ça, avouez que c'est tentant. Sauf que, contrairement à nos amis américains qui font le leur à Las Vegas, le nôtre se passe à... Hanovre. Le Nord de l'Allemagne, c'est un peu moins bling-bling et du coup, c'est la qualité du matos qui a dû compenser...**

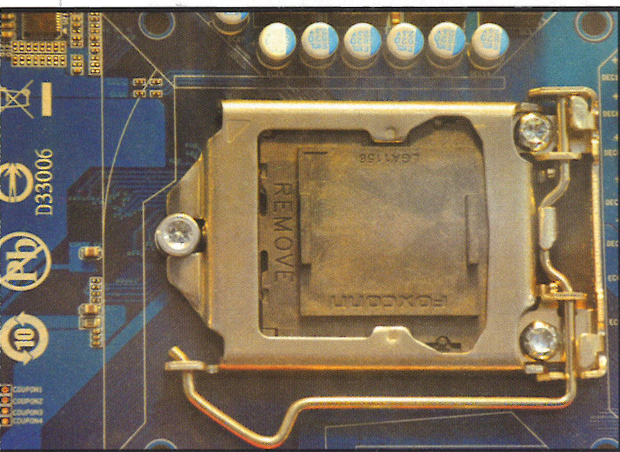
**par C-Wiz**

## Terminé à tort ?

Le plus bête, c'est qu'ils ont loupé l'invité de marque de cette année : Arnold Schwarzenegger. Il était là pour nous raconter en quoi la Californie est reine en matière d'informatique, et aussi pour apporter un peu de soleil. Un temps clément au CeBIT, c'est rare, même si une fois le gouverneur de la Californie parti, la pluie est revenue. Il y a des choses sur lesquelles on peut toujours compter. Un peu comme la capacité d'Arnold à placer des phrases un peu vides mais qui sonnent bien. Cette année, il faut « refuser l'échec ». De notre côté, nous n'avons pas pu jouer aux dames, le climat économique réduisant la présence des « babes ». Les meilleures partent toujours en premier... Du coup, nous avons été bien obligés de regarder les nouveaux produits, et comme pour le CES, les joueurs ont été relativement bien servis avec de grandes idées. Première vague : il est temps de changer l'aspect de nos PC. Pour solutionner le problème, chacun y va de sa petite idée. Chez Asus on trouvait deux cartes mère qui partaient sur des pistes diamétralement opposées. Il y avait tout d'abord la Rampage II Gene, carte mère pour Core i7 au format micro ATX mais qui garde toutes les fonctionnalités d'une grande carte. Reste à trouver un petit boîtier pas trop moche pour aller avec, ce qui n'est pas encore évident.



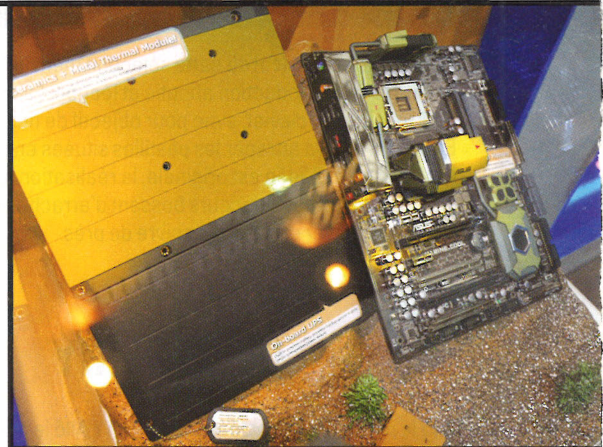
*Le boîtier Level 10 de Thermaltake dont personne n'osera nier le côté original. Quelle beauté tout de même.*




*Vous voulez savoir à quoi ressemble le futur socket des Core i5 ? À ça !*



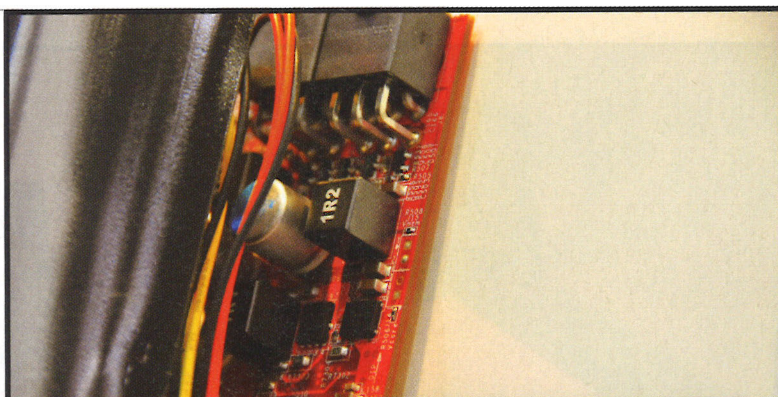

*Chez Artic Cooling, les solutions de remplacement pour cartes graphiques haut de gamme étaient nombreuses, comme ici pour la Radeon HD 4870X2.*



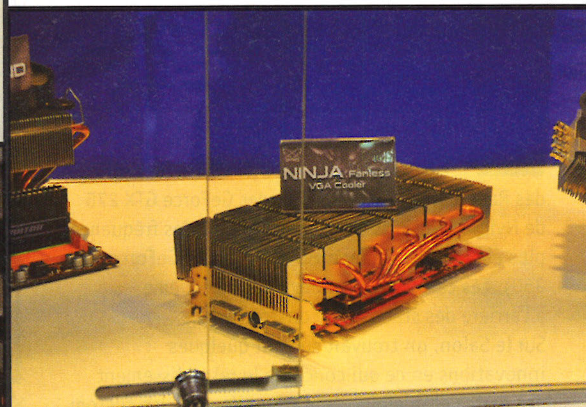
*La Marine Cool d'Asus vue de dos et de face.*

## Et les Core i5 ?

La version abordable du Core i7 d'Intel ne sera pas disponible avant l'été, mais pourtant on pouvait voir quelques prototypes de cartes mère çà et là. Les Core i5 utiliseront un socket différent




Juste à la droite du composant sur lequel est marqué 1R2, vous pouvez voir les quatre petits points de soudure du Vmod officiel proposé par MSI sur sa GTX 260.




Scythe, qui produit de jolis radiateurs pour processeurs, proposait lui aussi des radiateurs passifs pour cartes 3D.

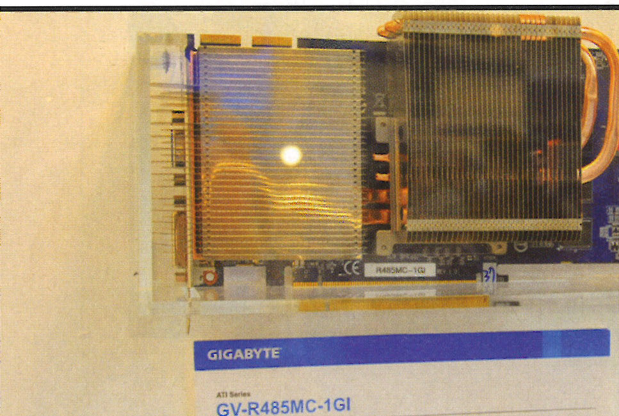



Côté gadgets, on a vu des choses amusantes comme ce clavier avec écrans OLED dans les touches, de chez OCZ.

de celui des Core i7 (le 1156) ce qui rappelle un peu la scission 754/939 lors du lancement de l'Athlon 64 chez AMD. Les cartes étaient en tout cas d'une platitude telle que nous n'allons pas nous attarder dessus.
Il est plus amusant de parler de prototypes déjantés, comme la Marine Cool. Un tas d'idées bizarres comme un fond en céramique ou de la mémoire de secours soudée sur la carte mère (la théorie étant qu'en cas de corruption de la mémoire, celle de la carte mère prendrait le relais. Une théorie légèrement fumeuse). Plus intelligent, une batterie de secours à l'arrière de la carte mère pour pallier les pannes électriques. Pas de quoi tenir des heures, juste le temps de sauver sa partie et d'éteindre proprement Windows. L'initiative est originale, même si l'on peut se demander s'il ne serait pas plus utile de coller cette batterie dans l'alimentation ? Ou pourquoi pas dans le boîtier ? De ce côté, c'est Thermaltake qui gagne de loin la palme du plus bel objet avec son Level 10. Il s'agit d'une étude de style commandée par la société à BMW qui a tenté de faire quelque chose d'original.
Les différents composants du PC sont chacun placés dans leur propre chambre pour améliorer le refroidissement et éviter la contamination thermique d'un endroit à l'autre. En clair, pas de risque de voir un disque dur cuire à côté d'une carte graphique, un des maux de notre monde moderne. En tout cas, le design est là, et pour le prix et la disponibilité il faudra attendre le mois de juin.

Le GT725 de MSI est un portable convoité en raison de sa Radeon HD 4850. Il devrait enfin arriver chez nous.






Gigabyte n'était pas en reste pour les cartes graphiques, avec la présentation d'une Radeon HD 4850 à refroidissement complètement passif.

# Mais tu n'es pas là

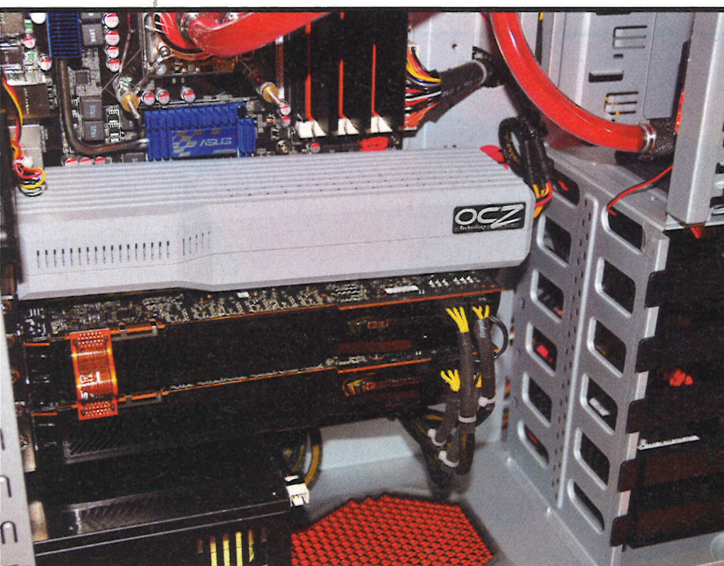
Au rayon des cartes graphiques, ce qui brillait, c'était surtout les absentes. À quelques semaines de l'introduction des Radeon HD 4890 d'AMD et des GeForce GTX 275 de Nvidia (versions améliorées grâce à des fréquences plus élevées des Radeon HD 4870 et des GeForce GTX 260), ces cartes ne se montraient pas, même à l'arrière des stands des constructeurs.
Sur le Salon, on trouvait surtout quelques innovations en ce qui concerne le refroidissement des cartes et quelques tentatives de modèles custom. La palme de l'effort revient à MSI qui proposait une GeForce GTX 260 assez originale baptisée Lightning. Quelques phases d'alimentation en plus, un double ventilateur silencieux, et surtout des points de soudures accessibles sur le côté de la carte. En les reliant, on peut alors pousser le voltage du GPU en dehors des valeurs normalement autorisées par Nvidia. La technique appelée Vmod (modification du voltage) se fait généralement en dessoudant un composant, MSI facilite ici la chose. En revanche, on ne sait pas trop si la garantie couvrira son usage. Toujours chez MSI, on a pu voir le GT725, portable distingué par sa carte graphique en Radeon Mobility HD 4500. On nous a promis sa disponibilité en France au moment où vous lirez ces lignes avec un prix aux alentours de 1500 euros selon les configurations. Pour le reste, rien de nouveau à l'horizon. On vous épargne le radiateur en forme de Formule 1 (Asus) ou la possibilité de faire du Crossfire sur une carte mère Nforce (Asrock) parce que foncièrement, nous sommes des gens sympas.



*La gamme Summit d'OCZ reprend enfin des contrôleurs et puces Samsung, qui est le seul (avec Intel) à proposer des solutions performantes pour SSD.*

# Disques (pas vraiment) durs

Il y a tout de même un marché qui frétille en ce moment pour nous, les joueurs : celui des SSD, les disques durs à base de mémoire flash. De nombreux constructeurs convoitent secrètement notre capacité à investir des fortunes dans des cartes graphiques qui deviennent obsolètes au bout de quatre minutes. Et, pourtant, la plupart de ces marques ne nous connaissent pas. Elles se demandent si l'on sait ajouter un disque à sa machine, si les temps de chargement nous ennuient, ou si nous sommes prêts à acheter en ligne. On ne vous dira pas quelle société nous a posé ces questions (Sandisk), mais on peut au moins vous dire qu'on aura essayé de leur vendre notre cause. D'ailleurs, sans transition aucune, nous avons pu voir le modèle G3 de Sandisk en fonctionnement. Il s'agit des modèles annoncés lors du CES par le constructeur avec des prix agressifs, 149, 249 et 449 dollars pour respectivement 60, 120 et 240 Go. Le tarif est encore élevé par rapport à un disque dur classique, mais l'on progresse. En termes de disponibilité, on nous a promis le mois de juillet aux États-Unis, et dans la foulée en Europe. Côté technique, nous avons pu confirmer que leurs G3 utilisaient bien un contrôleur maison et une puce de mémoire cache.



*La boîte grise, c'est le Z-Drive d'OCZ qui inclut contrôleur RAID et 1 To de SSD pour des performances extrêmes. Le futur du stockage sur PC ?*



*512 Go dans un SSD chez A-Data. Ça monte, ça monte…*

# Smashing Toys inc

## : The Toys Company

**DISPONIBLE EN AVRIL 2009
SUR STEAM.com**

No Hope without fight !
Maintenant les jouets jouent avec leurs propres règles...

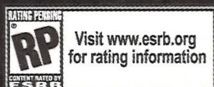


Explosez vos jouets dans des courses épiques de micro voitures et de bateaux sur plus de 25 circuits différents.
En mode solo, et multijoueurs LAN et Internet.

Préparez-vous à démonter les jouets de vos adversaires morceaux par morceaux !

Ca va pleurer dans les chaumières...




tout ce que vous devez savoir est sur :
**WWW.LEON-BROTHERS.COM**









Aaaah, satané Savonfouuu…

Trois jours que j'ai assisté à cette présentation de S.O.S. Fantômes : Le jeu vidéo, et j'ai encore la mélodie lancinante de Ray Parker Jr gravée dans la tête ! Qui s'en souvient d'ailleurs de la chanson phare du S.O.S. Fantômes d'Ivan Reitman, lequel racontait les aventures de quatre chasseurs de fantômes en plein New York ? C'était en 1984, deux ans après la naissance de Tatiana de Secret Story, ce qui, en passant, ne nous rajeunit pas. Toujours est-il qu'une histoire aussi barrée se prêtait particulièrement bien à une incursion dans le jeu vidéo, et beaucoup y sont allés de leur adaptation plus ou moins fanée. Présenté lors du Sierra Spring Break l'an dernier, et repris par Atari il y a quelques semaines, le S.O.S. Fantômes de Terminal Reality semble néanmoins posséder quelques atouts de plus que ses prédécesseurs. À la bonne heure.

## SOS Vintage

Un seul mot d'ordre, un seul, au départ du projet des géniteurs de BloodRayne (de quoi ?) : « Authenticité ». Et qui dit authenticité, dit adaptation pas trop bâclée. Mieux encore, selon les dires de ses créateurs, ce S.O.S. Fantômes pourrait être considéré comme le troisième épisode des aventures cinématographiques de nos chasseurs déglingués ; un épisode cohérent au niveau scénar, et qui ne trahit en rien les deux productions de Reitman. Pour ce faire, Dan Aykroyd, le scénariste à la base de ce trip déjanté, a participé à l'écriture du nouveau périple, qui se déroulera à Manhattan deux ans après les événements du second volet. Et si pour l'occasion vous n'incarnez qu'une simple recrue (pour les besoins du scénar, ou un truc du genre), les Peter Venkman, Raymond Stantz et autres Egon Splengler, avec leur vraie voix et une modélisation soignée, vous tiendront quand même la chandelle, entièrement contrôlés par l'intelligence artificielle.

>Genre : TPS dégoulinant
>Éditeur : Atari
>Développeur : Terminal Reality/États-Unis
>Sortie : Juin 2009

# S.O.S. FANTÔMES LE JEU VIDÉO



Bill Murray sera jouable… en multi.



Pour venir à bout du Marshmallow, il faut lui jeter des bouts de façade sur la tronche. Joie !

## Jean-Michel Petetout

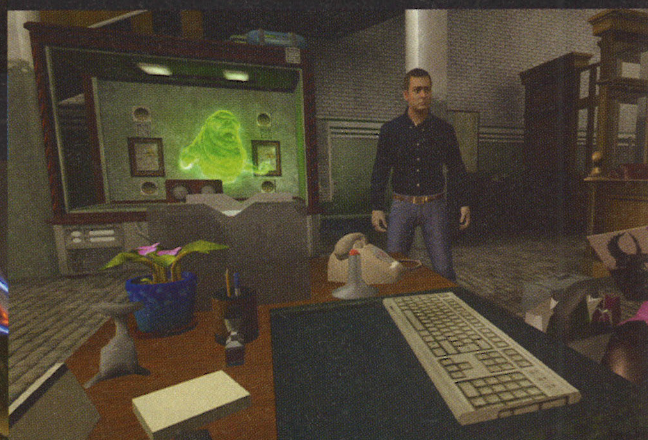
Comme vous vous en doutez si avez regardé les jolies images qui illustrent mon fabuleux texte, Terminal Reality nous a concocté un bête shooter en vue à la troisième personne. Nul besoin d'avoir fait Polytechnique pour mettre la fessée aux ectoplasmes : vous



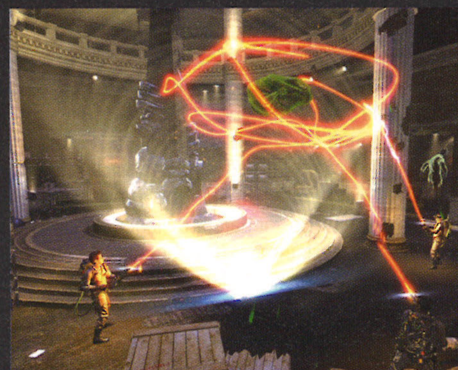



En plus de maîtriser les ectoplasmes, il faudra bien entendu les emprisonner.









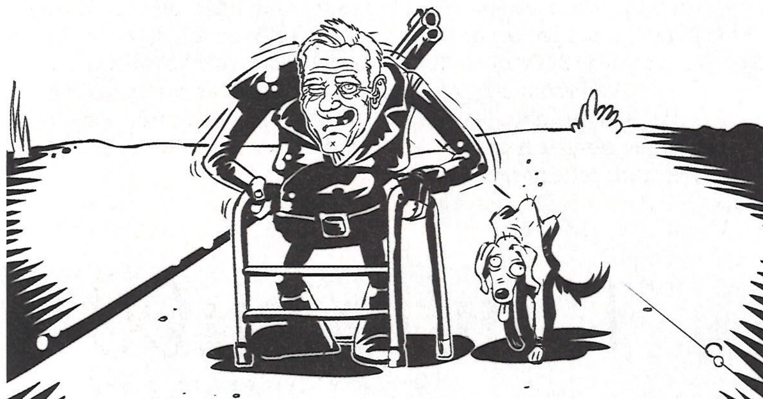


avancez à travers des niveaux (que l'on imagine assez fermés), et vous tirez sur tout ce qui ressemble d'un peu trop près à Savonfou un soir de beuverie (un truc tout flasque, avec quelques cheveux blancs). Un TPS classique donc, apparemment sans autre originalité que le HUD placé sur le sac à dos des protagonistes ; à la manière d'un Dead Space, toutes les informations vitales y seront affichées.

Mais le principal argument de vente du titre réside dans les capacités de son moteur graphique (du fait maison), et plus précisément dans sa gestion de la physique méga giga extra ultra poussée. J'exagère à peine car franchement, on a rarement senti décor plus fragile. Les développeurs en charge de la présentation semblaient d'ailleurs prendre un plaisir extatique à tout vandaliser sur leur passage. Pour lancer quelques chiffres (ça fait toujours sérieux les chiffres), certaines pièces contiennent jusqu'à 4000 de ces objets « fragiles », ce qui je l'avoue, même si certaines textures manquent un peu de finesse, est carrément impressionnant ! Outre la fonction cosmétique de la chose, cette performance servira le gameplay puisqu'il faudra jouer avec le décor pour venir à bout de vos assaillants, se frayer un chemin ou même résoudre des puzzles. Chapeau donc pour cet aspect, qui pourra, espérons pour Terminal Reality et Atari, rehausser l'intérêt d'un jeu qui mise a priori plus sur sa licence et sa technologie que sur des mécaniques originales. Sortie prévue en juin, pour coïncider avec les 15 ans du film et sa génialissime musique. ♪ tudu tudududu ♪...

SUNDIN

# Virage dangereux




Un jour, il faudra vraiment m'expliquer comment George Miller a pu réaliser la fabuleuse trilogie Mad Max et s'occuper, 20 ans plus tard, de Babe 2 : Le Cochon dans la ville ou encore des deux films d'animation Happy Feet. Cet esprit (vraisemblablement) dérangé a tout de même décidé de revenir à ses premières amours et travaille actuellement à la réalisation d'un jeu basé sur l'univers de Mad Max (pas prévu avant deux bonnes années). D'après lui, le jeu vidéo est désormais plus efficace que le cinéma d'un point de vue narratif et permet aux créateurs de se mettre dans la peau d'un véritable romancier. Moi, à la place des fans, je flipperais devant des propos qui prendront tout leur sens quand on se retrouvera en train d'incarner Mel Gibson en mode texte.

# The Witcher...

...continue son petit bonhomme de chemin et se serait vendu à 1,2 million d'exemplaires. Une version console est d'ailleurs en cours d'adaptation vu que les développeurs sont tellement contents qu'ils en ont perdu le sens des réalités.

# Sains et saufs



Dans notre grande série « Que sont-ils devenus ? », intéressons-nous aujourd'hui aux petits Texans de chez Atomic Games. Mais si, vous savez, l'excellente série de jeux de stratégie Close Combat, c'était eux. Après trois ans passés loin du feu des projecteurs, les revoilà avec l'annonce d'un gros jeu d'action « historique » chapeauté par Juan Benito, co-fondateur du légendaire studio Red Storm Entertainment (Rainbow Six, Rogue Spear). Il n'est d'ailleurs pas le seul en place vu qu'une bonne vingtaine de ses anciens collègues l'ont rejoint pour bosser d'arrache-pied sur ce nouveau projet. De plus amples informations et une date de sortie vous seront communiquées quand vous porterez une Rolex au poignet parce que je refuse de parler aux gens qui ont raté leur vie.

# Rage...

...d'Id Software ne sortira pas en 2009 ! Youpi, enfin une bonne nouvelle ! Hein, quoi ? C'est pas une bonne nouvelle ? Oh, pardon.





# Dites-le avec des fleurs

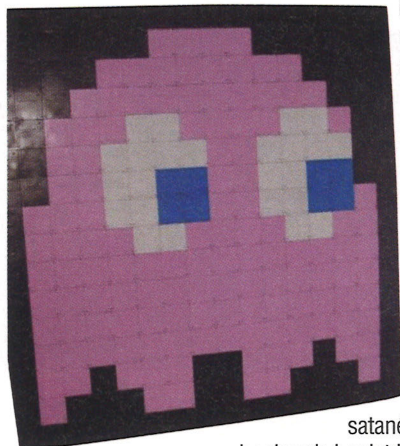
*Si vous faites partie de ces gens qui ont une sorte de bagout naturel, un charisme de ouf' et que tous vos collaborateurs vous adulent, il est probable qu'à force, ça vous insupporte. Eh bien, j'ai ce qu'il vous faut. Grâce à mon joli bac à tulipes USB, vous pourrez enfin vous mettre dans la peau d'un véritable boulet d'entreprise, celui dont tout le monde se moque tellement sa tête ne revient à personne et qui ne peut pas faire un pas sans provoquer l'hilarité générale. Connectez simplement l'engin à votre PC, ajoutez-y quelques périphériques que vous brancherez dans les ports présents sur les fleurs et attendez. Si au bout de quelques minutes vous ne devenez pas le centre de toutes les moqueries, nous nous engageons à vous rembourser cet achat totalement inutile et de mauvais goût, 100 % Yavin inside !*




# ÇA VA GRATTER

Votre don à vous, c'est l'écriture, vous êtes un dieu, vos amis vous admirent, les femmes tombent à vos pieds en lisant vos récits. En plus, vous êtes fan de Blizzard.
Ça tombe bien, dites donc ! Voilà justement que le développeur américain organise un concours d'écriture autour des univers de Diablo, Starcraft et Warcraft. Il vous suffit donc de rédiger une fiction de 3000 à 10000 mots et d'envoyer ça à nos talentueux amis. À gagner pour le grand vainqueur : un voyage chez Blizzard et une grosse épée toute moche. Quant au sept suivants, ils remporteront des copies dédicacées de tous les romans officiels. Oh, une dernière petite chose : all entries must be written in English.
Si vous n'avez pas compris cette phrase, laissez tomber.
www.blizzard.com/us/inblizz/contests/writing/index.html

# Copier/Coller



Loin de moi l'idée de me moquer des gens aux passe-temps plus ou moins curieux, après tout j'ai bien fait de la pâte à sel, de la peinture au numéro ou des modèles réduits de chars d'assaut, mais tout de même, un fantôme de Pac-Man formé de 256 disquettes ? Ce n'est pas une blague, un petit Français a réalisé ça en un mois de dur labeur. Sa création ne mesure pas moins de 150 cm de haut pour 144 de large et se trouve désormais accrochée sur le mur, derrière son lit. N'empêche, ça prouve que même les idées les plus stupides au monde peuvent avoir un intérêt pédagogique.
Je viens enfin de me rendre compte que ces satanées disquettes n'étaient pas carrées. (NdRC : bonjour le boulet !).

# L'autre jeu(x) du mois

Dans quelques minutes, quand vous aurez posé cet exemplaire de Joystick après l'avoir lu religieusement du début à la fin, vous allez vous ennuyer. Votre vie va être d'une telle tristesse que rien que d'y penser, j'ai envie de pleurer. Alors, comment résister à l'envie de vous faire partager une série de mini-jeux complètement débiles mais ô combien prenants ? De la logique, du calcul, de l'adresse, vous trouverez de tout dans une longue séquence de niveaux plus fun les uns que les autres. Ceci étant dit, vous éviterez de lancer ça au bureau sous peine de rapidement contaminer toute l'entreprise et de vous retrouver, avec vos collègues, sur le trottoir, un gros carton dans les bras.
http://tinymania.com/play/TinyTrials



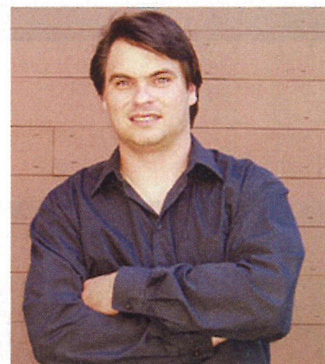
# Alpha Protocol...

...sortira en octobre et pas avant parce qu'à un moment ça suffit de n'en faire qu'à sa tête.
Sale gamin, va.



# Mytho

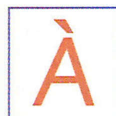
Dan Connors, un nom qui claque. Autrement plus qu'Eugène Yavin ou Herbert Savonfou, vous en conviendrez. Mais Dan, lui, dans toute sa classe, il s'en tamponne. Parce qu'en plus, grâce à son nom, il est devenu boss de Telltale Games (Sam & Max, Wallace & Gromit) et s'exprime sur l'avenir du jeu épisodique tout en passant une main dans ses beaux cheveux pétants de santé. D'après lui, nous verrons de plus en plus de jeux utilisant le système de distribution par épisodes, de nombreux gros éditeurs venant frapper à sa porte pour lui demander de travailler avec eux sur des idées de projets. Qui, quand, quoi, comment ? Dan ne nous le dit pas, mais il n'en a pas besoin, il lui suffit de regarder vers l'horizon en fronçant les sourcils et tout le monde le croit.





Les cartes ont beau faire 360 000 km², elles n'en oublient pas d'afficher le moindre petit détail.





À Joystick, il nous arrive de critiquer la politique du Français Ubisoft pour la crétinerie de ses lapins virtuels, la répétitivité de certains de ses gros titres ou encore la surabondance des productions estampillées Tom Clancy, mais on sait aussi reconnaître quand le géant gaulois se décarcasse ! Et notamment, depuis peu, en matière de stratégie en temps réel. Après EndWar qui annonçait, il y a quelques semaines, une manière révolutionnaire de contrôler ses unités via un système de reconnaissance vocale, c'est aujourd'hui à R.U.S.E. de montrer au monde entier que la stratégie n'a pas tiré toutes ses cartouches (rire sardonique…).

>Genre : Roublard
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Eugen Systems/France
>Sortie : 2009

# R.U.S.E.




Le jeu de Eugen pense à vos petits yeux fatigués en affichant de graaandeeesss flèches pour les déplacements de troupes.

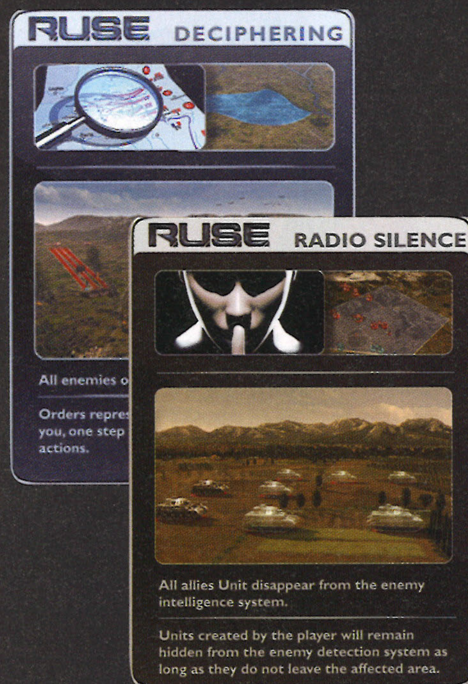
Qui plus est, le nouveau projet est signé de la patte de Eugen Systems, un studio bien de chez nous comme le Cochonou, basé à Paris et connu pour avoir développé le bon Act of War.

## Un postulat ambitieux

Les vieux stratèges aigris ne me contrediront pas : le RTS moderne n'a que peu à voir avec la réelle stratégie. On parle plutôt de « tactique » avec des enjeux locaux, une poignée de sections à contrôler et une grande importance accordée à la microgestion. Avec R.U.S.E., Eugen System a justement voulu rendre au RTS le « S » qu'il méritait. Eh ouais ! Car le vrai stratège, le dur de dur, prend un minimum de recul pour analyser la situation avant de partir tout défoncer. Et, vous en conviendrez, dans le RTS actuel, il a rarement le temps de prendre du recul ou alors à froid, quand il s'est fait rouler dessus par un gamin de douze ans. Bref, voilà la noble mission que s'est fixée Eugen. Pour se donner les moyens de sa politique, le studio français a mis au point un incroyable zoom, comparable à celui de Supreme Commander. IRISZOOM, de son petit nom, permet de naviguer








Un champ de profondeur visuel impressionnant, qui tutoie sans trop de mal la référence World in Conflict.

sur des cartes composées, pour certaines, de trois milliards de polygones ! Je vous laisse imaginer le travail de reconstruction permanente, mais également les dimensions des cartes, inégalées dans le genre. Quand on parle de missions en Normandie par exemple (oui, c'est de la Seconde Guerre mondiale…), là où le récent Tales of Valor peine à afficher un ou deux petits villages par carte, R.U.S.E. vous présentera la région tout entière ! Une vue satellitaire diablement efficace donc et où les unités sont représentées sous forme de jetons, un peu comme dans un wargame. Bien entendu, les plus minutieux pourront également zoomer au ras du sol. Outre la dimension esthétique de la chose (des vrais petits chars qui explosent, c'est plus joli que des jetons qui disparaissent), zoomer au maximum possède deux avantages principaux : pouvoir affiner le placement de ses unités (les mettre à couvert, les planquer dans un bois…) et obtenir des informations précises sur les unités adverses. En effet, point de barres de vie et autres symboles sur les troupes ennemies, on évaluera l'état des unités de visu ! Si une vieille fumée bien noirâtre s'échappe des chenilles de vos chars, par exemple, il y a de fortes chances qu'ils soient sur le point de lâcher. Vous voyez le truc. On alterne donc en permanence entre micro et macro, entre la motte de terre et le cul des oiseaux, avec une fluidité vraiment étonnante.

## Info ou intox ?

Comme nous le divulgue le titre, chaque partie de R.U.S.E. est pimentée par « des coups de bluff », à l'instar de Savonfou quand il nous fait croire que son dernier papier est fini alors qu'il ne l'a même pas commencé. « Pimentée », prenez d'ailleurs ça comme un euphémisme, puisque tout, absolument tout s'organise autour de cette donnée. L'idée, c'est qu'il n'y a pas de « brouillard de guerre » et donc que chaque joueur détient un certain nombre d'informations sur son adversaire : sa position de départ, certaines constructions et les mouvements de troupes. Tout le sel consiste alors à masquer ses propres actions ou… à créer de fausses informations ! R.U.S.E. est une véritable partie de poker menteur où chaque participant doit utiliser au mieux les « cartes de ruse » qui lui seront offertes tout au long des parties. Il en existe de plusieurs types : certaines dissimulent vos actions, d'autres permettent de piquer des informations à l'ennemi, d'autres encore créent de la véritable désinformation, en affichant sur une zone préalablement choisie, une base factice ou des unités en carton ! Si le concept a déjà été timidement utilisé ailleurs (les unités capables de créer des leurres sont légion dans le RTS), il est ici poussé à fond, pour un résultat vraiment séduisant.

## Rusé et soigné

Pour le reste, R.U.S.E. se veut assez classique : des constructions, des unités pour se taper sur la tronche (200 environ), plein de pouvoirs de fou et des factions au nombre de six. Pour rendre le tout digeste, Eugen a bien bossé avec un menu de constructions pouvant apparaître en un clic et n'importe où (nul besoin de revenir à sa base pour produire ou construire), une interface très dépouillée (adaptation console oblige) et la




présence d'une ressource unique, via des dépôts à sécuriser et des lignes de ravitaillement à mettre en place. Vous l'avez compris, R.U.S.E. est un jeu très ambitieux et qui nous a fait clairement son petit effet. La seule mauvaise nouvelle réside finalement dans la période choisie : la Seconde Guerre mondiale, qui a certes du sens pour les développeurs (pour les nombreuses évolutions techno, les grandes batailles, la myriade d'unités, les anecdotes en tout genre) mais qui, en revanche, nous tape bien comme il faut sur le bourrichon ! Allez, pas de quoi râler outre mesure toutefois, le gameplay du RTS de Eugen étant des plus prometteurs de cette année 2009.

Sundin



## Phrase à la con

Mercredi 18 mars 2009, **17h39**

**Freedom Fries :** La technologie pour envoyer des vols habités vers Mars existe, c'est la volonté politique qui fait défaut.

**Savonfou :** On t'a déjà dit que les films de Michael Bay n'étaient pas des documentaires ?

## Operation Flashpoint Dragon Rising…

…s'offrira une demi peu avant sa sortie, cet été. Une demi quoi ? Hmm, bonne question, tiens. Je vérifie… ah non pardon, une démo. Oui, tout de suite, c'est un peu plus logique.



## Du grand art

*Avant de commencer, je veux que les choses soient claires : je n'ai jamais regardé un film porno de ma vie. Jamais. Voilà, veuillez m'excuser pour cette introduction très personnelle mais il paraît que ma maman lit ce magazine. Du coup, comme je ne sais rien de ces œuvres naturistes, je ne connais pas le dénommé Ron Jeremy. En revanche, lui, superstar de son étrange milieu, prétend que Nintendo le connaît plutôt bien et se serait carrément inspiré de sa personne pour créer le célèbre Super Mario. Ventre rebondi, moustache noire, il faut avouer que la ressemblance est pour le moins… frappante. Bref, le bonhomme demanderait 69 (sic) millions de dollars de dommages et intérêts à la firme japonaise et chercherait surtout à se faire de la pub à peu de frais histoire de relancer une carrière moribonde. Sur ces excellentes nouvelles, je vous laisse et m'en retourne visionner l'intégrale de Jean-Luc Godard tout en feuilletant le dernier Schopenhauer.*

## Le jeu gratos du mois

Allez savoir pourquoi, de l'autre côté de l'Atlantique, des troupeaux de cerveaux malades semblent trouver particulièrement amusant de faire sautiller des bagnoles sur leurs suspensions aux capacités pour le moins démesurées. Et le tout, sur des airs musicaux capables de donner des envies de coups de boule au plus tolérant des mélomanes. Si vous ne savez pas de quoi je parle, un petit tour dans Lowriderz (www.colossusentertainment.com/index.php) vous familiarisera vite avec le concept. Ce petit jeu vous demandera simplement d'appuyer sur la bonne touche au bon moment, en rythme avec la musique. Un peu comme dans Dance Dance Revolution, Guitar Hero, Rock Band et autres produits destinés à vous faire croire que vous êtes une star à l'aide d'accessoires en plastique vendus vingt fois plus chers qu'ils ne coûtent à produire. D'ailleurs, Lowriderz aurait probablement été plus fun si une voiture était livrée avec mais, que voulez-vous, ces idiots de développeurs indépendants ne comprennent absolument rien au capitalisme.

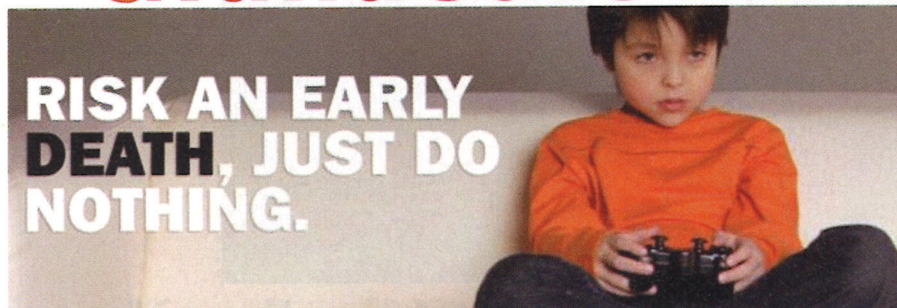



## En construction




Attention les amis, voilà une nouvelle qui va faire mal. Selon un membre de Traveller's Tales qui n'aurait vraisemblablement pas dû ouvrir sa bouche, le développeur bosserait sur deux nouveaux jeux Lego. Saperlipopette, quelle grande nouvelle. Autant vous dire qu'après Lego Star Wars, Lego Indiana Jones et Lego Batman, personne ne s'y attendait. Enfin, remettons-nous de nos émotions et analysons donc ces deux projets en cours. Le premier serait un Lego Indiana Jones 2 basé sur le dernier navet de Steven Spielberg alors que le second devrait s'intituler Lego Harry Potter et serait, a priori, basé sur une série de bouquins et de films plus ou moins célèbres, me souffle-t-on. Potter, Potter, je suis pourtant sûr d'avoir déjà vu ce nom-là quelque part…

# Glandeurs




Parfois, il suffit d'une image pour réduire à néant toutes ces longues discussions passées à expliquer que, non, le jeu vidéo n'est pas une menace pour la survie de l'humanité. Cette fois, le scandale nous arrive du Royaume-Uni, via son Département de la Santé qui s'est récemment fendu d'une campagne d'affichage pour le moins honteuse. Leur idée ? Présenter un enfant amorphe, pad Playstation à la main, afin d'illustrer les dangers de l'inactivité qui peut générer surpoids, diabète et autres problèmes cardiaques. Une caricature pas vraiment au goût de l'industrie qui n'a pas mis longtemps à réagir. Ainsi, des responsables de chez Atari, Sega, Codemasters, Konami et Sony ont fait part de leurs inquiétudes face à une provocation pour le moins surprenante et totalement hors de propos. On les comprend, car la vraie question est plutôt de savoir pourquoi diable les parents de ce gamin sont cruels au point de l'obliger à porter cet immonde pull orange.

# Bravo !




Au début du mois de mars, sur PC, les jeux qui ont cartonné en France se nomment Empire Total War, Empire Total War en édition collector et Dawn of War II. Voilà pour le trio de tête officiel des meilleures ventes en boutique. Maintenant, les petits gars, il va falloir me répondre avec honnêteté. Qu'avez-vous donc fait de tous les membres de votre famille qui achetaient des Alexandra Ledermann et autres stupides jeux de poneys ? Non parce que si moi je m'en suis aperçu, la police le peut aussi.

# Borderlands...



*...devrait finalement bien sortir cette année. Développé chez Gearbox, le FPS aux 500 000 armes est maintenant devenu celui aux 150 000 dates de sortie.*

# L'entraîneur 2009...

*...est repoussé de la fin du mois d'avril vers une date de sortie totalement inconnue. Tout au plus sait-on que ce ne sera pas avant la prochaine année fiscale de son éditeur Eidos qui démarre en juillet. Ce n'est absolument pas lié, bien entendu.*






# Diabolisation

Jusque-là plutôt discret sur les activités menées par son ancienne boîte, l'ex-vice président de Blizzard North, Bill Ropper (Hellgate London) a subitement décidé de se jeter tout nu dans un feu de pétrole en critiquant les choix artistiques effectués par l'équipe en charge de Diablo 3. Selon lui, là où les précédentes orientations visuelles se rapprochaient plus d'une apparence gothique, le nouveau style, sans être horrible, n'a pas grand-chose à voir avec l'idée que l'on se fait d'un Diablo. Aux dernières nouvelles, les gens de Blizzard n'ont pas réagi à ces mesquines petites attaques. D'ailleurs, je pense sincèrement ne pas me tromper en affirmant qu'ils s'en tamponnent le coquillard avec des moufles en latex.



# Une transformation très discrète

# Où se cachent les simulations ?

**Absente des étals, peu relayée dans les magazines, la simulation déserte la grande distribution du jeu vidéo : avis de décès ou mutation contrainte ?**

par Elgarion

Fermetures de studios, réorientations de licences, la simulation est écartée de façon quasi-systématique du catalogue des gros éditeurs au profit de jeux plus accessibles fédérant un large public. Désintérêt pour un genre a priori dépassé par des produits au sex-appeal plus évident ? Il doit pourtant bien rester quelques fans… On les imagine délaissés, errants dans un retro-gaming obsolète, réduits peut-être à programmer dans leurs garages quelques freewares vectoriels à la complexité toute roswellienne…



*L'habitacle d'un Ka-50. En mode réaliste, un décollage dans Black Shark vous prendra environ une demi-heure…*

## Étouffement

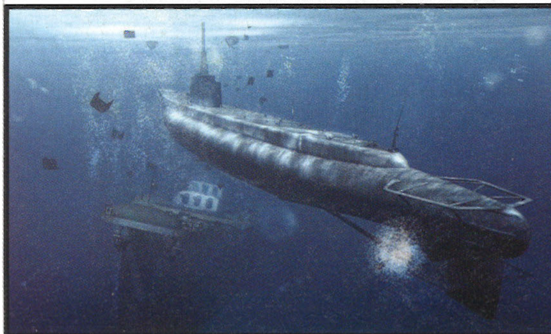
Mais passer une demi-heure à contrôler ses instruments de bord avant de décoller, est-ce un divertissement ? Dans cette optique, la simulation investit davantage le territoire du hobby, plus demandeur en temps et en investissement personnel. Une nuance qui l'écarte du jeu occasionnel – clairement mis en avant par les portables et des consoles par exemple peu adaptées à la complexité des contrôles d'un simulateur aérien – mais aussi de la gratification rapide propre aux objectifs généralement fixés par un jeu vidéo : gagner la course, tuer le boss, sauver le monde (ou la princesse, sans doute plus agréable à court terme). La simulation trouve au contraire sa propre récompense dans le geste technique. À ce titre, il n'est pas rare de voir des pilotes amateurs s'entraîner sur Flight Simulator entre deux vols réels. S'il est captif, ce public reste cependant peu enclin aux concessions ; difficile donc, pour le genre, de conserver sa spécificité tout en s'adaptant à l'arrivée massive de joueurs réclamant qualité graphique, accessibilité et… fun.





*Malgré son âge, NFS : Porsche 2000 reste une référence pour les amateurs. Un essai jugé non concluant par EA.*

*Magnifiquement réalisé, Silent Hunter IV fait cependant quelques concessions notables au réalisme.*



## Darwin and Co

Souvenirs de biologie : pour survivre, il faut évoluer. Adage suivi par deux éditeurs puissants, Electronic Arts et Ubisoft, concernant certaines de leurs licences. Need for Speed suit le courant et abandonne les réglages trop pointus d'un Porsche 2000 au profit de la vitesse et du tuning, malgré un retour récent – et timide – à des sensations



*Téléchargeable sur www.rfactor.net et jouable en ligne, rFactor est considéré comme le nec plus ultra de la simulation automobile.*

*Trois types de bâtiments peuvent être pilotés dans Dangerous Waters, et plusieurs postes occupés pour chaque engin en multijoueur. De quoi redéfinir ce qu'est la coopération !*



*Beau mais très gourmand en ressources, Flight Simulator 2008 n'aura pas réussi à sauver Aces de la fermeture. Pas de suite planifiée.*

de course plus réalistes. Plus versée dans la simulation, la série sous-marine Silent Hunter (débutée en 1996 et reprise par Ubisoft en 2001) a également évolué depuis l'épisode originel. Graphiquement d'abord, où elle surclasse de loin ses rivaux, enterrant sans conteste dans ce domaine l'austère Dangerous Waters de Sonalyst, simulation de combat naval moderne archi-complète sortie en 2005. Dans sa prise en main ensuite, où pléthore d'options facilitent la tâche du sous-marinier débutant : accélération du temps, trajectoires précalculées... Enfin, en proposant un jeu plus varié et rythmé, quitte à écorner un peu la réalité : vues externes du sous-marin, séances de tir au canon purement récréatives. Mais une plastique avantageuse ne suffit pas toujours, comme le rappelle la dissolution de Aces, équipe de développement de la série Flight Simulator. Pour échapper à ce destin funeste de nombreux studios spécialisés dans la simulation ont opté pour un changement de distribution.

## La terre promise du Net

À public différent, démarche adaptée. Parallèlement à la multiplication des genres et grâce à la rentabilité croissante du média, la niche de la simulation s'est finalement consolidée. Le temps de la maturité ? Peut-être. En témoigne ce nouveau circuit de distribution, plus sensible au bouche à oreille, plus exigeant aussi : Internet. En dématérialisant une partie de leur production, des studios comme Discus Games (Steel Fury, simulation de chars) ou Eagle Dynamics (DCS : Black Shark, pilotage d'hélicoptère) s'assurent paradoxalement une plus large diffusion. Tournés vers des passionnés probablement moins enclins au piratage, ils proposent via le Web un contenu transfrontalier qui conserve le niveau d'exigence requis par un public attentif, enfin libéré des lourdeurs de l'import, tout en réduisant substantiellement les coûts. Cette simultanéité de l'offre se fait néanmoins au prix de la localisation : logiquement, de plus en plus de titres diffusés par ce moyen ont adopté celle de Shakespeare pour maximiser leur impact sur un public en majeur partie anglophone.

## Un axe social... et économique

Ces nouveaux simulateurs s'appuient largement sur la communauté de leurs fans. En proposant un environnement de développement souvent livré avec son SDK (kit de développement), ils encouragent la création de mods et l'échange à travers leurs forums. On constate par exemple sur Steel Fury l'existence de nombreux ajouts développés par la communauté, enrichissant cette simulation de chars de nouveaux modèles et améliorations. De même, l'utilisation sur plusieurs titres d'un moteur physique performant permet une compatibilité relative et l'adaptation des mods existants à plusieurs générations de jeux, tout en réduisant les frais de développement. Ainsi, le moteur de Black Shark (qui utilise une version améliorée de Lock-On) sera exploité à nouveau dans les futurs projets d'Eagle Dynamics. On assiste bien à la mise en place de tout un écosystème en marge des circuits de distribution classiques ! Paradoxalement, les simulateurs sont probablement les précurseurs d'un nouveau système économique vers lequel tend l'ensemble du jeu sur PC, comme en témoigne la place grandissante des plateformes de téléchargement (Steam, Impulse) qui proposent titres classiques et plus pointus... Une métamorphose encore incomplète, mais qui augure de bouleversements fondamentaux dans les années à venir : dématérialisation complète du produit, développement des circuits de distribution en ligne... et nouveaux modes de consommation.

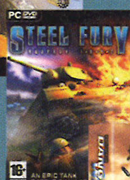


*De très nombreux mods viennent compléter Steel Fury, livré volontairement « ouvert » à la communauté. Des nouveautés en perspective.*

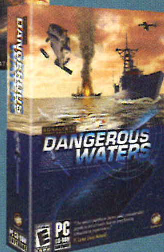
## Trois simulateurs incontournables sur le Net




• **DCS : Black Shark/Eagle Dynamics** www.digitalcombatsimulator.com
Référence en pilotage d'hélicoptère de combat, ce jeu qui met en scène le Ka-50 bénéficie de modèles de vol parfaitement réalistes.




• **Steel Fury : Kharkov 1942/Discus Games** www.steelfury.info
Trois chars pilotables pour ce simulateur de blindés de la Seconde Guerre mondiale, de nombreux mods disponibles.




• **Dangerous Waters/Sonalysts** www.sonalystscombatsims.com
Sous-marins, frégates et hélicoptères multirôles dans cette simulation de combat maritime, téléchargeable sur Steam.

Vous parler avec objectivité de cette première version du Batman nouveau ne sera pas chose facile. Lorsqu'on pense être en face de la future tuerie vidéoludique de l'année, on voudrait s'enflammer, on est plein d'espoir, puis on constate avec dépit qu'il reste encore quelques longues semaines avant la sortie du jeu (ndSundin : c'est ce que l'on appele un pigiste à cran, le présent Batman étant prévu pour le 29 mai prochain). Du coup, je ne m'avancerai pas à vous dire que c'est beau à s'arracher les yeux pour les offrir au dieu Loutre, et je ne vous dirai pas que le côté sombre de Gotham n'a jamais été aussi bien retranscrit. Non ! En revanche, il est un aspect moins technique sur lequel je vais pouvoir m'étendre très largement : la mécanique de jeu d'une incroyable diversité et qui fait mouche là où tant d'autres ont échoué auparavant.



Arkham Asylum offrira aussi son lot de scènes romantiques...



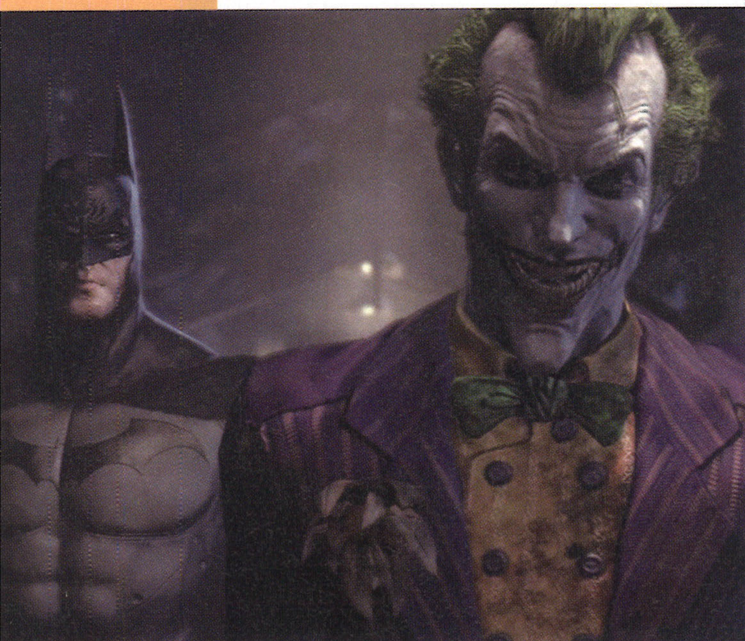
### Vilain cherche cellule

Un petit rappel du contexte avant de commencer ? Notre héros masqué vient encore d'arrêter le Joker et le conduit vers son nouveau lieu de villégiature, l'asile d'Arkham, où il y partagera de tendres moments d'intimité avec d'autres barjos de son espèce. En apparence, une promenade de santé. Pourtant, elle va vite tourner au drame ! L'infâme bouffon s'échappe, libère ses camarades de jeu et transforme l'endroit en un immense piège à (chauve)-souris. Ce sera alors à vous de jouer ou plutôt de déjouer le complot qui se trame derrière les murs de cette prestigieuse institution. Un terreau fertile pour nombre de gameplay, n'est-ce pas ? Pourtant, nos amis de Rocksteady ont été incapables d'en choisir un. Du coup, ils ont tenté l'impossible : les implémenter tous à la fois.

GENRE
**Bonne pioche**
ÉDITEUR
**Eidos Interactive**
DÉVELOPPEUR
**Rocksteady Studios/Angleterre**
SORTIE PRÉVUE
**29 mai 2009**

# BATMAN ARKHAM ASYLUM

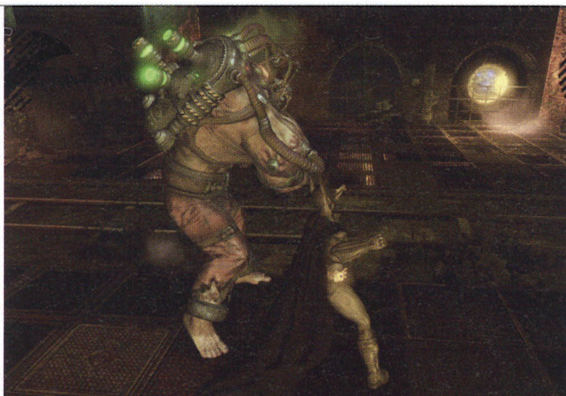
Allez, hop, à l'asile. Faut vraiment être malade pour se teindre les cheveux de cette couleur...



### Couteau suisse

Pour vous donner une idée, imaginez ce nouvel épisode des aventures de Batman comme le fils spirituel de Prince of Persia et de Splinter Cell. Du premier, il reprendra la souplesse et le dynamisme des combats. Du second, le goût de l'infiltration, des attaques furtives et des gadgets électroniques dernier cri. Si l'on ajoute à cela une pincée de RPG et un soupçon de réflexion, la recette paraît bien indigeste et introduit un risque connu : à vouloir trop se disperser et toucher à tous les styles, on finit par ne se distinguer dans aucun ! Un postulat qu'Arkham Asylum fait voler en éclats, offrant un équilibre parfait entre les





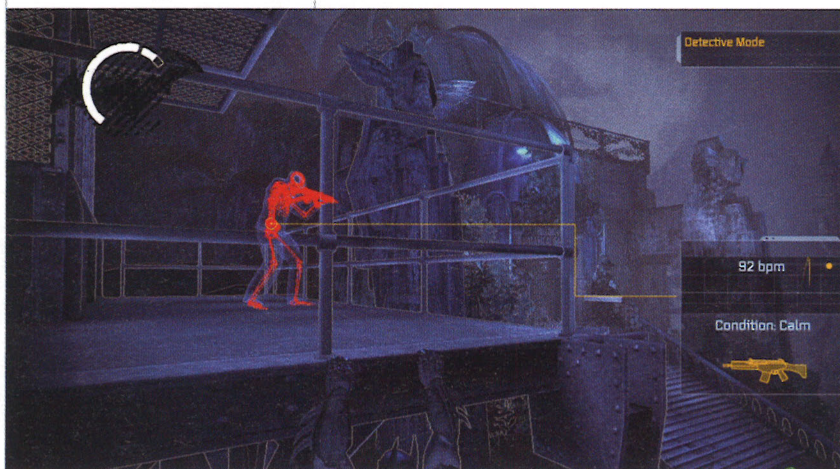
Big Daddy ? C'est toi ? Mais qu'est-ce que tu fais là mec ?




différents aspects cités, tout en conservant une profondeur inégalée dans chaque domaine. Prenons l'exemple de cette prise d'otage en début de partie : les sbires du Joker ont pris le contrôle de la salle des soins intensifs et menacent de liquider un otage. Mais Batman n'est pas Superman. Il ne peut pas surgir à la vitesse de la lumière dans la pièce et arracher la colonne vertébrale des malotrus qui auront osé défier son autorité. Il doit trouver le meilleur angle d'attaque possible et ce mode « détection » intégré à son masque va l'y aider. Ce système sert à mettre en valeur dans le décor tous les éléments permettant d'établir une stratégie d'attaque. Ces statues de gargouilles, par exemple : dans l'ombre et surplombant la scène, elles seront à la fois un bon poste d'observation et un point de départ idéal pour une attaque surprise. Cette vision




Oppttticccc 3000 !




améliorée lui fournira également une évaluation des forces en présence : leur nombre, leur armement. Ce dernier élément est d'importance, puisque, encore une fois, Batman reste humain. Seul, de front, face à des brouettes de Kalachnikov, il ne fera pas de vieux os. En revanche, une poignée d'hommes armés de canifs ouvrira la possibilité à une intervention, disons… plus rugueuse… Dans le cas présent, la vie d'un otage est en jeu, il faudra donc privilégier la discrétion.




## Bat-bidule

Et pour la discrétion, comme pour beaucoup d'autres cas de figure, notre ami chauve et souriant disposera de toute une série d'audacieux gadgets : grappins, batarang (la contraction improbable de Batman et de boomerang), spray explosif et j'en passe. Des gadgets dont les fonctionnalités pourront évoluer, selon l''expérience que notre héros a engrangée. De la même manière, Batman pourra développer de nouvelles techniques d'attaque, de défense, d'infiltration, qui seront autant de possibilités supplémentaires pour gérer une situation donnée. Et à propos de situation à gérer, revenons à notre otage. On se glisse donc furtivement sur les statues de gargouilles. Ils sont cinq là-dessous, dont Zsasz, super-vilain de son état, prêt à découper la victime en rondelle. L'heure est à l'action ! Je plonge, utilisant ma batcape pour planer jusqu'à Zsasz qui prend alors tout le poids de la justice dans sa face.

## Bat-attitude

Là encore, selon les situations, on pourra choisir de descendre au sol et de s'approcher silencieusement de l'ennemi ou de quitter son perchoir grâce à un filin, saisir la cible et la remonter pour lui faire son affaire. Une tactique insidieuse du coup par coup qui aura pour effet de déstabiliser l'ennemi, créant ainsi encore plus d'ouvertures. Une fois Zsasz éliminé, on fera parler les poings pour dégager le menu fretin, à travers des phases de combat d'un esthétisme et d'une simplicité bluffantes. Un seul bouton d'attaque, il faut juste orienter le coup, et trouver le bon timing afin d'enchaîner les combos. Bon sang ! Que ce jeu est riche… Ces deux pages semblent d'ailleurs bien maigres face à un tel déluge de plaisir. Et il y aurait encore tant à dire : l'exploration de l'île, les énigmes, les jeux de piste d'un Joker survolté… Sans compter toutes ces questions qui restent en suspens : ce gameplay si équilibré tiendra-t-il sur toute la longueur du jeu ? Et la difficulté ? La technique ? Un mois ! TRENTE JOURS. Bordel !!! Ça va être long !

Kracoukas

À la rédac, nous avons l'habitude de commencer chacun de nos reportages par le fabuleux récit de notre voyage de journalistes honteusement privilégiés. Eh bien, pour une fois, ami lecteur, je vais sauter cette étape, car franchement, il n'y a rien à Brighton qui puisse faire rêver dans les chaumières. En fait, je n'ai vu que des vieux faméliques ramper sous le crachin dans des rues sordides... Donc, soit je saute mon récit, soit je tente de vous sortir un joli mensonge... Oui, je vais faire ça, on recommence. *Regard hypnotiseur on* : vous avez tout oublié de mon introduction *regard hypnotiseur off* : cher lecteur ! Aujourd'hui la vie est belle ! Il y a de ça deux jours, j'ai eu la surprise de recevoir un mail merveilleux de la part de NCsoft, que je ne peux m'empêcher de partager avec vous : « Cher Lucky, inspirés par le radieux soleil qui brille sur la charmante ville balnéaire de Brighton, nous avons soudainement eu envie de vous inviter à venir essayer le client anglais d'Aion. Vous verrez, non seulement le jeu est excellent, mais ici les filles sont également délicieuses et la nourriture exquise ». On n'y croit pas une seconde, hein ? Enfin, il y a une chose vraie là-dedans et dont je suis sûr maintenant : Aion mérite son titre de MMORPG le plus attendu de 2009.



# Aion The Tower of Eternity
# Le MMO qui donne des ailes !

**Acclamé en Corée comme le nouvel enfant prodige du MMO, Aion a déjà comblé les attentes les plus optimistes de NCsoft. À quelques mois de sa sortie dans nos vertes contrées, voici en quatre pages nos premières impressions sur la bête.**

**par Lucky**

## Back to the classics

Si vous avez suivi l'actualité online de ces dernières années, même d'un œil distrait, vous devez savoir que NCsoft a connu quelques retentissants revers de fortune. Auto Assault, le MMO où l'on incarne une bagnole dans un univers à la Mad Max ? Dégagé. Tabula Rasa, le TPS persistant de Richard Garriott ? Mort. C'est un fait, les expérimentations de NCsoft n'ont pas été franchement couronnées de succès. Alors



*Euh... Attends ? Pika-Pika ?*



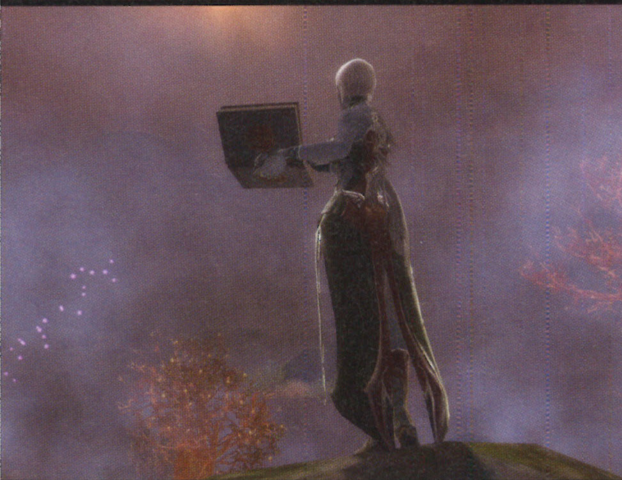
*C'est ce qu'on appelle un sanglier bien nourri !*



le graphisme, l'interface ou encore la B.O. d'Aion inspirent confiance. Donc, si vous voulez bien (et même si vous ne le voulez pas d'ailleurs), nous allons en venir à mon second point : un monde original.

## Un monde vertical

Voilà belle lurette que l'existence d'Aion n'est plus un secret, aussi, je ne vais pas vous refaire tout le topo. Dans Aion, dès le niveau 9, le joueur se voit confier des ailes. Officiellement, c'est parce qu'il est un ancien ange ou un truc de ce genre, officieusement, c'est parce qu'Atréia, le monde dans lequel se déroule l'aventure, propose un gameplay vertical. Parvenu à ce stade du texte, je devrais vous faire un dessin. Hélas, mes premiers soleils de maternelle ayant eu raison de ma fragile institutrice, les hautes instances du bon goût m'ont formellement interdit la moindre esquisse. Donc, pour schématiser, la forme d'Atréia ressemble à un trognon de pomme. En haut, il y a le continent où vivent les Asmodiens, en bas celui des Élyséens. Entre ces deux royaumes se dresse la fameuse tour d'Éternité qui a pour fonction de véhiculer la lumière de chez les Élyséens vers le camp des Asmodiens. Si j'ai bien tout suivi, vous débutez votre périple au lendemain d'une guerre meurtrière durant laquelle les noirs Asmodiens et les lumineux Élyséens ont tenté de s'occire mutuellement : « parce que les Élyséens, ils avaient le coin le plus ensoleillé de la planète et que c'est pas juste ». Manque de bol, pendant l'affrontement,



*« Et le loup souffla, souffla… » Mais eh ! On m'écoute au moins ?*



*Gentil, le chat…*

avec Aion, la firme coréenne a joué la carte de la prudence et elle est revenue aux fondamentaux du MMORPG asiatique : une ambiance heroic fantasy mâtinée d'une pointe d'onirisme. Mais, contrairement à ce que pensent trop de développeurs pressés, il ne suffit pas de jeter des monstres et des épées dans un monde quelconque pour que les joueurs crient au génie. Pour se démarquer de la concurrence, NCsoft a misé sur quatre choses : une réalisation qui tue, un monde original, un gameplay qui s'approprie le meilleur de chaque soft phare du moment et enfin un contenu haut niveau original et inédit. Rien que ça ! Bien que ma phrase précédente laisse présager une démonstration en quatre points pour expliquer pourquoi Aion déchire, je ne compte pas m'étendre sur la réalisation : ouvrez un peu les yeux, les images qui ornent ce texte se passent de commentaire. Croyez-moi, le design,



## J'ai un marteau !

La récolte et le craft d'Aion sont un habile croisement entre ceux de Ryzom et de Vanguard. Qu'est-ce que ça veut dire ? Que vous n'êtes pas toujours sûr de réussir vos récoltes et que la création d'objets est soumise à un facteur « réussite » aléatoire. Donc, parfois, vous gâcherez des composants pour ne rien créer du tout. À l'inverse, avec un jet de dé « critique », certains objets seront meilleurs encore qu'ils auraient pu l'être. Dans la même veine, vous pourrez sertir vos armes et armures de gemmes et les enchanter. Ces actions, cumulables dix fois sur un même objet, peuvent parfois échouer. Non seulement vous perdez alors votre composant, mais l'objet en question régresse… Damned !

**Genre :** MMORPG **Éditeur :** NCsoft **Développeur :** NCsoft/Corée **Sortie prévue :** 3e trimestre 2009

la tour s'est brisée et ne peut plus remplir son office. Du coup, non seulement les Asmodiens ont encore moins de lumière qu'avant, mais en plus, un nouveau peuple de démons est venu se joindre à cette petite sauterie guerrière : les Balaurs.

## BI-BAM ! PvPvE dans ta face !

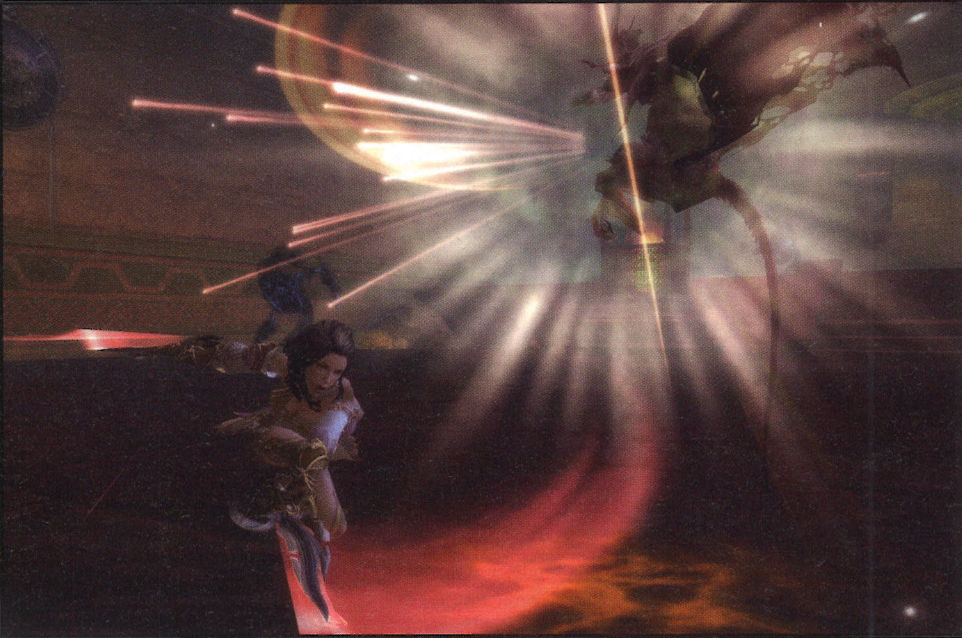
Maintenant vous devez voir grossièrement comment se présente le monde d'Aion. Que vous incarniez un Asmodien ou un Élyséen, vous partirez de votre continent natal pour prêter main-forte sur le front, qui se situe en plein cœur de la planète, dans une région baptisée les Abysses. Ici, le joueur n'évolue plus tant sur un continent que sur des fragments épars de terre dérivant dans le ciel. En fait, j'ai l'impression que ce n'est réellement qu'à partir des Abysses qu'Aion compte faire jouer son gameplay « vertical ». C'est là que le joueur devrait enfin profiter de ses ailes pour virevolter d'île en île. Ligne de front oblige, les Abysses ont été conçues comme une région royaume versus royaume avec forteresses à capturer et tout le tralala. La finalité du jeu serait donc PvP ? Pas tout à fait, car les Balaurs, bien qu'étant des PNJ vont aussi se battre pour garder le contrôle des Abysses. Tuer un de ces monstres ou un membre de la faction adverse rapporte des points d'Abysses (sortes de points PvP qui

*Les Balaurs ont un design asiatique très marqué, à savoir très kikoo.*





*À bas niveau, les effets de sorts n'avaient pas l'air si beaux.*





## Bus en approche

Durant ma séance de test, je me baladais tranquillement dans la « n00b zone » pour chasser du loup. Tandis que j'en cherchais un bien chétif et éloigné de sa meute pour le massacrer en toute impunité, un joli portail est apparu devant moi. Intrigué, je m'approche et soudain, une quinzaine d'Asmodiens féroces jaillissent et me dézinguent en trois secondes. Un Maître de Jeu pour les serveurs français m'explique : « Ah ! Ça, c'est une idée que les développeurs ont eu pour booster le PvP à faible niveau. Parfois un portail apparaît pendant une minute, les joueurs peuvent le franchir, mais ne peuvent pas faire marche arrière et ils y restent jusqu'à leur mort. » Voilà une manière intelligente de contourner les instances PvP. En attendant, ces joueurs m'ont pourri la vie pendant une bonne vingtaine de minutes.

## Forcer la chance

Dans l'interface, en marge des classiques barres de points de vie et de mana, se trouve une jauge orange de « Divinity Points » à l'utilisation très particulière. En effet, dans Aion, comme dans nombre de jeux de rôle, toutes vos actions, ou presque, dépendent d'un hasardeux jet de dé. Eh bien ces DP servent à forcer la réussite, voire la réussite critique de vos actions. Je ne suis pas clair ? Pour faire simple, disons qu'en utilisant une pleine jauge de points, vous pouvez vous garantir de donner un coup particulièrement puissant ou, à l'inverse, d'éviter une attaque meurtrière. Fier de sa belle idée, NCsoft ne s'en est pas tenu là : ces points peuvent également être utilisés pour le craft et sont même transférables d'un joueur à un autre au sein d'un raid. J'ai hâte de voir tourner ça !





*Voilà le genre de forteresse que l'on trouve dans les Abysses.*





servent à acheter du matos). Bon, je ne vais pas trop m'étendre sur ce chapitre car je n'ai fait que survoler cette zone, mais il semblerait que l'on y trouve quelques World Boss errants. J'ai même entrevu un de ces boss de raid pris à parti à la fois par les Asmodiens et les Élyséens, mais nos hôtes sont restés muets sur ce sujet... Soit ! Toujours est-il qu'Aion a tout du MMO PvPvE. Le terme est barbare, j'en conviens. Mais prenez le temps de l'encaisser, faites-vous un café, on reprend dans un instant.

## Condensateur



Maintenant, si vous voulez bien, et même si... Ah ! J'ai déjà fait la blague ? Bon, O.K. ! Comme je le disais, le gameplay d'Aion emprunte à pas mal de MMO, donc, attardons-nous sur les personnages. Au fil de leur évolution, ceux-ci disposeront de combo, façon Age of Conan, pourront « looter » des compétences spéciales sur des monstres comme dans Guild Wars. En début d'aventure, à l'image d'un Chronicles of Spellborn (pour ne citer que lui) Aion vous propose quatre classes : mage, prêtre, guerrier et scout. La spécialisation en sous-classes arrive, elle, vers le niveau 20. Par exemple un mage deviendra soit sorcier, soit chaman. Mais pour un jeu orienté PvP, l'idée reine est celle d'un classement serveur. Dans Archlord, l'« élu » du serveur pouvait lever des impôts et disposait d'une garde personnelle. Aion classe les joueurs selon 19 grades, et pour vous donner une idée de leur utilité, disons que le meilleur d'entre eux peut disposer pour un temps limité, de caractéristiques équivalentes à celle d'un boss de raid, soit l'équivalent de 24 joueurs ! Vu la forte orientation PvP du jeu, rien d'étonnant à ce que son aspect PvE (finalement assez anecdotique dans la vie du personnage) soit fortement axé sur le grind. Cela dit, pour les accrocs du bashage, quelques donjons 6 joueurs sont au programme, mais sachez que la préférence des développeurs va aux boss en plein air.

## Sur un nuage



Au premier abord, ça ne saute pas aux yeux, mais Aion séduit surtout grâce à l'alliance d'éléments à la fois novateurs et familiers. Pourtant, et même si je ne doute pas de la qualité du soft, je m'interroge un peu sur sa consistance. L'univers a beau être séduisant et la réalisation bien foutue, avec tout ce que j'ai pu voir, Atréia ne m'a pas paru énorme. C'est un peu le syndrome Warhammer : tous les joueurs ne vont-ils pas finalement s'amasser dans des Abysses trop étroites à se livrer un RvR envahi de PNJ ? Aucune idée. De même, les ailes semblent sous exploitées et reléguées au rang de banales « montures ». En effet, contrairement à ce que chantait le dénommé R. Kelly en 1998 avec sa fameuse soupe du « I believe I can fly, I believe I can touch the sky », vous ne pourrez pas voler où bon vous semble, mais seulement autour de « fragments d'éther » et pendant un temps limité. Ne serait-ce pas alors une fausse bonne idée ? Comme vous le voyez, malgré tout le plaisir que j'ai eu à jouer à Aion pendant toute une journée, il reste bien des questions à éclaircir sur le court et long terme (comme l'épineuse question de l'abonnement par exemple). Mais bon, je vous promets des débuts de réponses au lancement de la bêta ouverte. Restez en ligne !

Le soleil rayonne, les bourgeons fleurissent et les pinçons fringotent et dansent avec le vent. Je ne suis pas fou, non, je viens juste de voir Anno 1404, le nouvel épisode de la célèbre série, celle qui nous rend tous un peu poète de supermarché. Mais il est comme ça Anno 1404, coloré, chatoyant, rassurant de classicisme et agréable à l'œil et au toucher. Nos amis teutons de Related Design misent une nouvelle fois sur un moteur graphique flambant neuf et des mécaniques huilées pour convaincre qu'ils sont bien les maîtres absolus en matière de Gestion.



Anno 1404, fournisseur officiel de cartes postales.



### Paradisiaque

Anno 1701 était très beau. Anno 1404 sera très beau. Auréolé d'un moteur graphique dernier cri de chouette, le présent volet impressionne et dégage un véritablement sentiment de « vie ». Par ses animations savoureuses, ses couleurs chatoyantes et la myriade de petits détails, le monde de Anno 1404 semble plus « beulivabeule » (comprendre : crédible) que jamais. Et comme la Gestion c'est toujours un peu mou, vous aurez tout le temps de regarder vos paysans s'affairer autour de leur lieu de travail, de contempler les volutes de fumée au sortir des chaumières ou de prendre peur devant les dangereuses oscillations des navires sur les mers agitées. Si les environnements (une dizaine d'îlots par carte, de végétation et de climat divers) ne changent pas par rapport à son prédécesseur, Anno 1404 introduit une thématique « orientale ». Il est ainsi possible de commercer avec des voisins venus du grand Est, avec tout ce que cela implique en termes de marchandage de denrées rares (dattes, épices), et même de bâtir soi-même des villes d'inspiration orientale.

GENRE
**Anxiolytique**
ÉDITEUR
**Ubisoft**
DÉVELOPPEUR
**Related Design/ Allemagne**
SORTIE PRÉVUE
**Été 2009**

# ANNO 1404

Voici le genre de captures qui me donne furieusement envie de prendre des vacances...





### Halte à la révolution

Le problème, si l'on considère que c'en est un, est que le système de jeu n'a pas bougé d'un iota. Nouveautés marquantes : zéro, queud, nada ! Alors certes, le fan zélé ne sera en aucun cas déboussolé, et pour la défense de Related Design, tout fonctionnait plutôt bien sur Anno 1701. Interface, ergonomie, système de développement (un joli marché, un forum, des habitations...), rien n'a changé malgré les 297 ans de jeu qui séparent Anno 1404 et Anno 1701. Comme par le passé, il faudra surtout veiller à satisfaire les besoins de ses habitants, de plus en plus demandeurs.



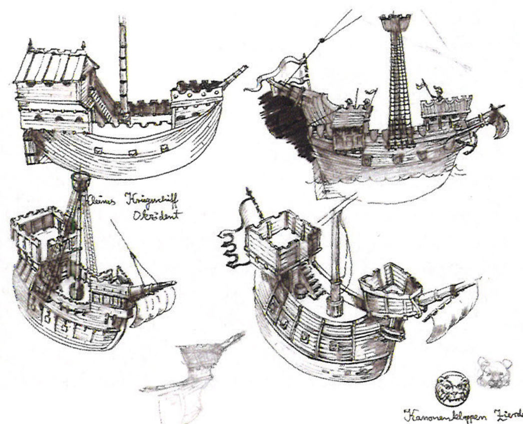


Les bâtiments les plus imposants prendront dorénavant plusieurs mois de jeu pour être construits.



Ne nous y trompons pas, la baston sera reléguée à un second plan. Anno, c'est un jeu Peace & Love !

Quand les paysans réclameront uniquement saucisson, fromage et bière (surtout bière pour ceux de Lucky), vos citoyens prétendront eux à de beaux habits et à des églises pour prier. Toute la progression, via l'obtention de nouveaux bâtiments et la production de nouvelles denrées, repose sur la satisfaction des besoins de vos habitants : contentez la population en place, puis attirez des gens plus aisés, ce qui débloquera de nouveaux bâtiments, etc.

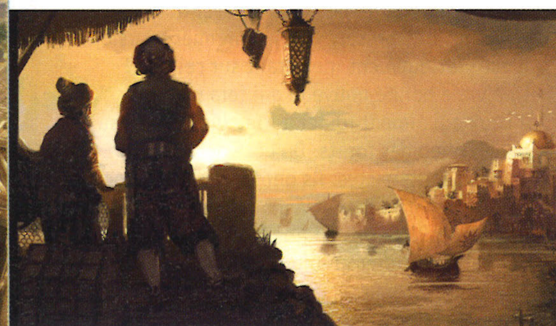


## Gloire aux petites évolutions

Notons tout de même les quelques évolutions. Au sujet du système militaire par exemple (qui avait une importance toute relative), qui privilégie désormais une approche macro (via des ordres globaux de type attaque ou retraite) et non plus micro comme ce put être le cas. Évolutions aussi à propos de la difficulté. Anno 1701 ayant été critiqué pour avoir perdu un peu de profondeur par rapport à ses aînés (Related Design ambitionnait alors de démocratiser la série), le studio allemand a ici tenté de corser un peu plus son titre pour répondre à sa communauté de fidèles. Première nouveauté : l'introduction de sous-catégories. En matière de nourriture par exemple, si le paysan se contentera de manger du poisson tous les deux matins, les aristocrates exigeront des épices, de la viande ou du pain. Même chose en ce qui concerne la religion, avec la possibilité de construire une chapelle, une église, ou même, soyons fous, une cathédrale. Seconde nouveauté : l'apparition d'un « Facteur de Prospérité », qui fait que plus votre ville se développe, moins les habitants seront patients ! Rien qui puisse révolutionner votre manière de jouer donc, mais voilà qui pourrait rassurer les aficionados aguerris pour leurs fins de partie. Gageons qu'avec des graphismes aussi séduisants et des mécaniques huilées de la sorte (ou éculées, c'est selon), le grand public y trouvera également son compte. Réponse claire et nette entre deux jacassements de perruche le mois prochain.

**Sundin**









Je vous rassure, vous ne jouerez pas dans cette vue.



Grâce au système de guidage, vous ne vous perdrez jamais... sauf dans les courses où il est interdit !

# FUEL

GENRE
**Quitte ou double**
ÉDITEUR
**Codemasters**

DÉVELOPPEUR
**Asobo Studios/France**
SORTIE PRÉVUE
**Mai 2009**

Saviez-vous qu'en deux mois, il était possible d'effectuer 1 440 allers et retours entre Paris et Los Angeles, de cuire 21 600 œufs à la coque ou de métamorphoser une version alpha d'un jeu à peine montrable en quelque chose de beaucoup plus convaincant ? Quand nous sommes allés voir FUEL dans les locaux d'Asobo, à Bordeaux, il nous était encore impossible de tester tous les véhicules ou de parcourir plus qu'un ou deux environnements choisis par les développeurs. Malgré tout, le jeu avait déjà de quoi séduire, en partie grâce à son étonnant et immense monde ouvert, mais aussi par la folie furieuse des courses en multi, déjà bien plaisantes à ce stade du développement. Depuis, nous avons pu nous y essayer à nouveau, en solo cette fois, sur une version beaucoup plus avancée mais toujours loin, très loin, d'être finalisée. Reste que cette fois, les environnements étaient pratiquement tous accessibles via la carte générale du monde et il en était de même du côté des véhicules, qu'ils soient à deux ou à quatre roues. Après deux heures entières passées sur le jeu, je peux déjà vous dire que... ah ah, non je ne vais rien vous dire ou du moins pas tout de suite.

## Tour de magie

D'un point de vue graphique par exemple, FUEL s'est largement bonifié. Là où les textures au sol de la version précédente présentaient encore de nombreux bugs d'affichage, tout est désormais beaucoup plus propre. Seule la vue à une plus longue distance pose encore quelques problèmes au niveau des détails, mais ce n'est franchement pas grand-chose au vu de la qualité des graphismes. Quant au clipping, très présent dans la première version, il est pratiquement inexistant sur celle-ci ! Une vraie bonne nouvelle qui fera plaisir à ceux qui aiment rouler à fond les ballons au beau milieu des forêts. Du côté des engins, souvent fantaisistes, ils ont fait l'objet d'un soin tout particulier et Asobo a fait appel à un spécialiste des engins motorisés pour leur donner des allures crédibles. Qui plus est, différents effets spéciaux accroissent la sensation de vitesse, embellissent le rendu général du jeu en masquant, parfois, quelques détails plutôt grossiers.



Les chocs entre véhicules se transformeront en cauchemar à proximité des ravins.

## Premiers duels

La première course se déroulait sur une route de montagne sinueuse et permettait de dévaler pas moins de 600 m d'une seule traite. Les adversaires me collent au train et me dépassent régulièrement en me mettant



quelques dizaines de mètres dans la vue. Scandale ? Non, c'est normal, car, dans FUEL, la concurrence est élastique (en mode solo uniquement). Il est impossible de distancer réellement l'intelligence artificielle, celle-ci s'adaptant à notre vitesse. Évidemment l'inverse est valable, il sera toujours possible de revenir sur la tête de course, même après une lourde chute dans un ravin. Parmi les autres chouettes moments de cette deuxième prise de contact, il y avait cette sympathique course de motos, face au grand canyon et sur un tracé empruntant le fameux Skywalk, un chemin de verre au-dessus du vide. Très intense, cette course-là se révélait aussi courte que technique. Et si jamais, lors de compétitions plus longues, le joueur venait à se lasser, un petit tour dans le menu permet de passer directement en mode exploration. Là, vous faites ce que bon vous semble et vous allez où vous le désirez. Par exemple, dans la course dont je vous parlais plus haut, vous pourrez dévaler les parois des falaises et vous adonner à un road trip des plus exquis au beau milieu d'un splendide paysage rocailleux.

### De l'ambiance, bon sang !

Très franchement, FUEL s'annonce plutôt très bien. Néanmoins, vous cacher les quelques inquiétudes ressenties lors de cette session de jeu ne serait pas vraiment honnête, alors allons-y. Le principal problème vient d'un étrange manque de sensations. Dans un jeu de course type arcade, les bruitages sont censés être puissants, les véhicules, légers, doivent donner l'impression de dominer les routes. Toute l'ambiance, ainsi que les modèles physiques, tendent généralement à renforcer ce sentiment de participer à un gros truc de poseurs. Pour l'instant, dans FUEL, tout semble parfois un peu mou du genou, l'impression de vitesse est bonne, mais un dérapage confère parfois un désagréable sentiment d'être effectué au ralenti. Une chute ou un choc avec un autre concurrent manquent encore de punch... Nul doute que les bruitages (moteurs ou collisions) non finalisés jouent un rôle prépondérant dans cette inquiétude mais, ayant joué dans ces conditions, je me dois de les signaler. De toute façon, vu le travail accompli par les développeurs en si peu de temps, il y a fort à parier que ces petits soucis seront gommés d'ici la sortie. Alors croisons les doigts pour que le titre d'Asobo parvienne à nous enchanter car ces gens-là ont tout simplement de l'or entre les mains.

*Yavin*



Des camions marchands circulant sur les parcours (en mode exploration) permettront d'acheter de nouvelles pièces pour les véhicules.



Certaines courses impliqueront différents véhicules, ici une moto suivie d'un quad.



Traversée d'orages, feux de forêt et autres tornades feront partie de votre quotidien.







Une mauvaise trajectoire pour dépasser se soldera presque toujours par une humiliation au virage suivant.

Que le temps passe vite, à peine quelques jours après avoir bouclé le test du très bon SBK 08, voilà que débarque la suite ! Bon, O.K., en réalité il y a quelques mois d'écart entre les deux mais, tout de même, est-il vraiment nécessaire de mettre aussi souvent à jour une série ? Après tout, qu'est-ce qu'on y gagne en dehors d'un championnat actualisé avec les bonnes écuries et les nouvelles courses ? La plupart du temps : pas grand-chose. Pourtant, SBK 09 sort des sentiers battus de l'itération annuelle car, s'il semble ne pas vouloir toucher aux fondamentaux du jeu de course, il innove par une plastique pour le moins alléchante. Et ça tombe bien, c'était justement le gros défaut d'une version précédente plus habillée pour un déjeuner chez Sultan Kebab que pour passer une soirée romantique au Fouquet's. Là, après quelques secondes en piste, il est difficile de masquer la surprise face à des circuits nettement plus crédibles et sertis de textures photoréalistes du plus bel effet. Pour tout vous dire, le premier truc auquel j'ai pensé en jouant à SBK 09 est qu'il ressemblait furieusement à un Race Driver GRID sur deux roues.



L'asphalte est mille fois plus convaincant que dans l'épisode précédent.

pour tous les goûts) et même la possibilité de demander conseil à notre ingénieur moteur en cas de doute. En piste, les sensations de cette bêta sont tout bonnement excellentes avec une impression de vitesse des grands jours, couplée à une inertie sans pitié de l'engin chevauché. Très tolérant (et agréable) pour les trouillards adeptes de l'arcade, SBK 09 se révèle également sans aucune pitié pour les

GENRE
**Joyeux anniversaire**

ÉDITEUR
**Codemasters**

DÉVELOPPEUR
**Milestone/Italie**

SORTIE PRÉVUE
**Mai 2009**

# SBK 09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



Les trois vues internes sont, comme d'habitude, superbes mais injouables.

## Coup de pression

Oui, bon, j'exagère et si le travail graphique, bien aidé par les effets de bloom, peut faire penser au plus beau jeu d'arcade du monde, la comparaison s'arrête là. Le titre de Milestone est avant tout une simulation assez pointue, évolution d'une version 08 déjà franchement convaincante sur ce point. Nous y retrouvons les réglages pointus et les explications nécessaires à leurs ajustements, les différents modes de jeux (de l'arcade à la simu, il y en a



mordus de la simu et leur payera un aller simple sans escale vers le paradis des motards à la première occasion. Très franchement, le jeu s'annonce excellent et nous tenons, peut-être, le véritable successeur du légendaire Superbike 2001.

**Yavin**



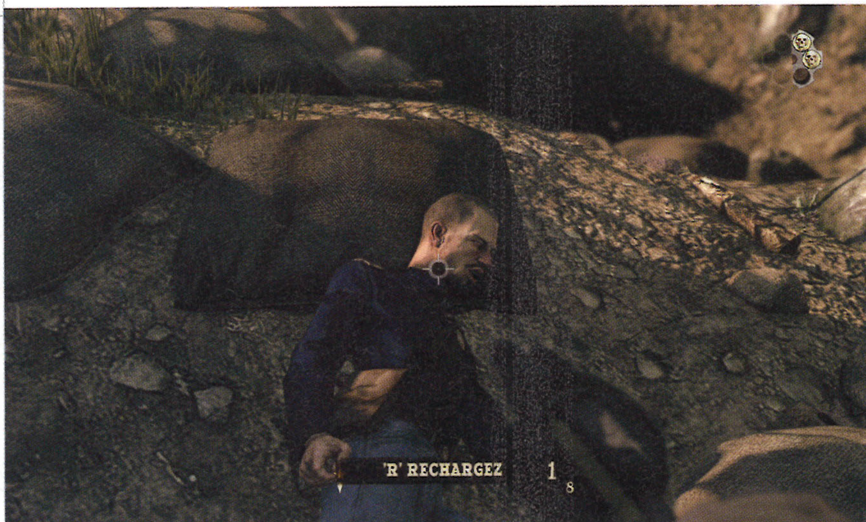


Même s'ils sont principalement cosmétiques, il y aura bel et bien des dégâts visibles sur les motos.

**GENRE**
First person spaghetti
**ÉDITEUR**
Ubisoft
**DÉVELOPPEUR**
Techland/Pologne
**SORTIE PRÉVUE**
Fin mai 2009

# CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Call of Juarez (2006) était un FPS honnête, sans plus. Il exploitait toutefois un univers longtemps boudé, à tort, par la production vidéoludique : le western. Chausser ses santiags et porter son plus beau Stetson pour aller tirer quelques pralines au saloon du coin a quelque chose de dépaysant, et de réellement excitant, non ? Les Polonais de Techland furent donc autorisés à mettre en chantier une suite, Call of Juarez : Bound in Blood, nous transportant cette fois en Amérique au XIXe siècle, en pleine guerre de Sécession. L'histoire est contée par le jeune William, resté auprès de sa mère, attaquée par les Yankees. Ces deux grands frères, Thomas et Ray, sont partis se battre aux côtés des Confédérés, à quelques prairies de là. Deux frères qui, de retour du front, découvriront leur ferme natale embrasée, nourrissant ainsi un peu plus leur vengeance meurtrière contre les armées du Nord.



Un Yankee qui vient d'en prendre une entre les deux yeux.

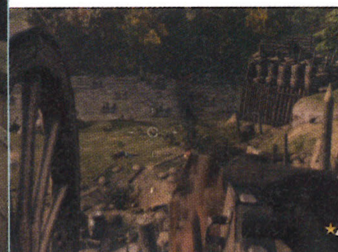
## Cow-boy s'en va en guerre

Ce second épisode de Call of Juarez ne s'annonce donc pas des plus originaux. Encore que l'univers dépeint pourrait une nouvelle fois faire mouche grâce à des personnages aux caractères bien trempés, des dialogues crus et des gunfights nerveux qui sentent bon la poudre. Bound in Blood reprend également à son compte la trouvaille du premier Call of Juarez qui permettait d'alterner les gameplays en incarnant deux personnages à tour de rôle. Ici, on jouera Thomas ou Ray en fonction des missions. Problème toutefois : Techland n'a pas souhaité user de cet habile stratagème narratif pour concevoir un mode de jeu en coopération, alors que l'on sait bien qu'il s'agit d'une possibilité de plus en plus plébiscitée par les joueurs et que la structure de cette aventure était parfaite pour l'introduire. Dommage...




Exploser un pont, un grand classique !


En se « concentrant », il est possible de faire de jolis cartons.



## Smith & Wesson

La structure du jeu, parlons-en justement. Car cette pré-version dessinait déjà quelques limites du côté du level design avec un jeu qui, bien qu'affichant de vastes étendues à parcourir, nous a semblé très cloisonné. Ce qui n'empêche pas Call of Juarez : Bound in Blood d'être généreux en action. En effet, les ennemis sont nombreux et les chargeurs se vident à une vitesse vertigineuse, encore plus lorsque le mode Concentration est enclenché, lequel permet, en slow-motion, de faire carton plein en un éclair sur de multiples cibles... et de se sortir de situations délicates avec style. Cette suite s'annonce aussi plus variée, intégrant par exemple des phases de tir arrêté à la gatling ou au canon. Enfin, techniquement, le moteur s'annonce efficace, à défaut de mieux, malgré quelques problèmes persistants et une tendance au clipping. Le polish de dernière minute permettra-t-il à Call of Juarez : Bound in Blood de faire mieux que son aîné ? Pas sûr, mais on peut toujours espérer. Tout comme nous croisons les doigts pour que la version finale du jeu soit un peu mieux calibrée en terme de difficulté. Verdict : le jour du test.

*Clint*

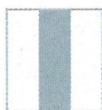
# RETOUR SUR L'ÎLE MYSTÉRIEUSE 2

GENRE
**Aventure poilue**

ÉDITEUR
**The Adventure Company**

DÉVELOPPEUR
**Kheops Studio/France**

SORTIE PRÉVUE
**Juin 2009**


Il y a un peu plus de quatre ans maintenant, le monde entier découvre Retour vers l'Île Mystérieuse. Un jeu dans lequel Mina, navigatrice émérite, concourt pour le Trophée Jules Verne. Quand soudain, un facétieux coup du destin la fait s'échouer sur une île inconnue. Incroyable ! Ensuite tout s'enchaîne très vite : la rencontre avec Jep, le singe savant, les machineries étranges, le Nautilus, Némo... Il ne manquait plus qu'à démasquer l'assassin de J.F.K. et la découverte eût été qualifiée de miraculeuse. Isolés sur cette île inhospitalière, Mina et Jep surmontent mille morts et maints dangers pour appeler les secours... en vain. Pourtant, quand tout espoir semble perdu, un hélicoptère vole à la rescousse de la belle. Clapet final ! On envoie le générique : sous un soleil éclatant, le pilote victorieux balance un tranquille « J'arrive sur zone. J'ai un visuel de la fille ». Gros plan sur Mina courant sur une plage paradisiaque en technicolor. Soleil couchant numéro 3. Happy end, fondu au noir, c'est dans la boîte. Retour vers l'Île Mystérieuse prend fin et alors commence Retour vers l'Ile Mystérieuse 2. Un volcan entre en éruption et un projectile fait exploser l'hélicoptère qui plonge en pleine mer. Le sauvetage, ça n'est pas pour tout de suite.


Mina ? Ça va ? Sûr, hein ? T'es un peu cernée...

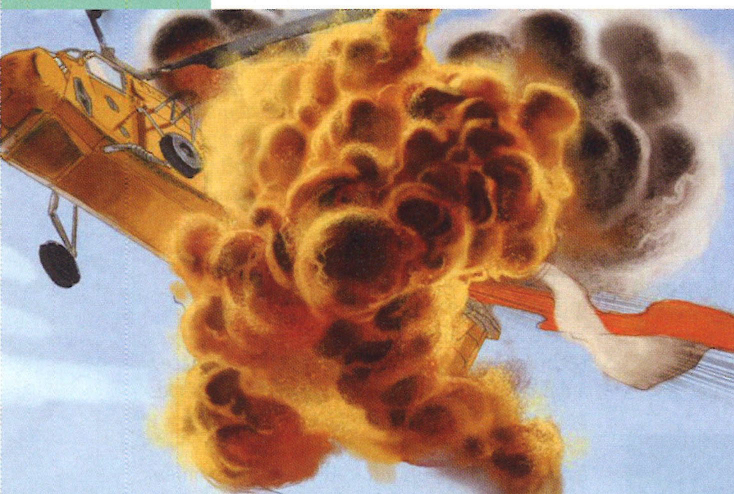


## Restés sur l'Île Mystérieuse

Pauvre Mina ! C'est quand même pas de bol de se crasher une minute à peine après avoir été sauvée. Le pilote est mort, Mina est dans le coma et vous incarnez Jep. J'avoue que, si la fin du premier jeu m'avait laissé perplexe (trop abrupte), le début du second m'a carrément fait hurler de rire. Me voilà donc dans la peau d'un singe, à retenter le sauvetage de Mina, à panser ses blessures avec des têtes de fourmis carnivores, à charmer des serpents à l'ocarina, à faire la poterie... Oui, vraiment ! Ces situations inattendues sont traitées aussi sérieusement qu'elles sont loufoques. Comme quoi, ces scénaristes ne manquent ni de talent, ni d'humour. Alors, bien sûr, l'action est statique à mort, bien sûr, l'interface est horrible de lourdeur, mais l'histoire, bien que rocambolesque, se tient, et les énigmes sont tout à fait dans la lignée de ce qu'on attend d'un jeu d'aventure (logiquement parlant). La question est finalement la suivante : les joueurs auront-ils assez d'humour pour accepter un pitch aussi Santa Barbaresque ? Voyons... Ils avaient de l'humour les fans de Cryo, déjà ? Ah, c'est bien ce que je pensais... Mais enfin, ça, c'est une autre affaire !

*Lucky*

PAF ! Dommage, Thérèse.




Un dialogue entre singes, c'est toujours un grand moment !



# SHERLOCK HOLMES CONTRE JACK L'ÉVENTREUR

GENRE
**Remue-méninges**
ÉDITEUR
**Focus Home Interactive**
DÉVELOPPEUR
**Frogware/ Ukraine**
SORTIE PRÉVUE
**Dans les prochaines semaines**


Le brouillard ! Le meilleur ami du designer en mal d'inspiration !

Je l'apprends seulement aujourd'hui, Savonfou et moi partageons ce même goût immodéré pour la performance de haut niveau (ndSundin : Kracoukas est champion de je ne sais quel art martial, donc tâchez de ne pas trop le critiquer). Depuis quelques semaines déjà, notre ami s'entraîne pour le prochain marathon de Paris, et m'a d'ailleurs demandé, histoire de parfaire sa préparation, de lui enseigner les 168 techniques secrètes pour tuer un adversaire avec un gobelet en plastique. Vous savez, ces fameux petits gobelets que l'on distribue abondamment aux coureurs assoiffés durant l'épreuve. Quel perfectionniste ! Quant à moi, c'est sur un marathon plus intellectuel que je tente de m'illustrer ces derniers jours, puisque j'attaque mon troisième jeu d'aventure de la semaine ! Après Nina et sa secte maléfique dans Puritas Cordis, après Victoria et son tueur en série dans Still Life 2, voici qu'arrivent Sherlock Holmes et son bon docteur. Cette nouvelle enquête, la cinquième de la série, vous conduira sur les traces du Jack le plus célèbre d'Angleterre, pour une épopée dans la droite ligne des précédentes. Toutefois, reconnaissons que Focus s'est montré plutôt radin sur cette première version : absence de dialogue ou de musique, à peine quelques énigmes disponibles... Difficile dans ces conditions de s'immerger convenablement dans ce Londres crasseux de la fin du XIX[e] siècle. Tout au plus pourra-t-on juger de l'aspect graphique, peu convaincant à vrai dire.



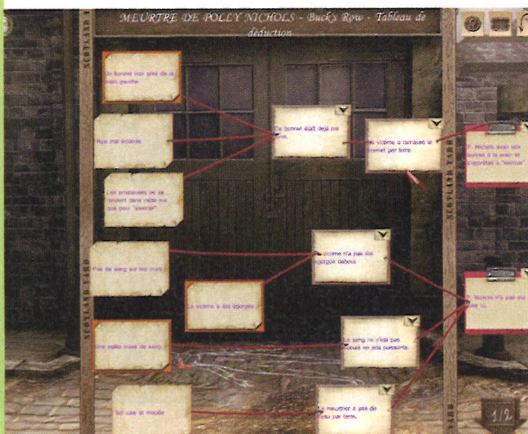
### Un banal fait divers

En revanche, s'il est une partie du gameplay qui mérite qu'on s'y attarde, c'est bien l'étude des scènes de crimes. Pour ne pas spoiler l'histoire, je vous propose un exemple quelque peu hors contexte pour illustrer le système inédit mis en place. État des lieux : un célèbre chef de rubrique est retrouvé inanimé, face contre terre, sur la chaussée.
Phase 1 : accompagné de votre fidèle Docteur Watson, vous commencez l'étude des lieux. À force de clics, vous notez la main droite ensanglantée, les morceaux de verre et la rondelle de citron aux côtés de la victime, plus la facture d'un montant indécent dans sa poche gauche. Autant d'indices qui iront se nicher sous forme de post-it dans un tableau prévu à cet effet.
Phase 2 : les déductions. La main blessée, le verre, la rondelle, on relie ces éléments entre eux pour créer un nouveau post-it intitulé : notre victime avait un verre de mojito en main avant sa chute !
Phase 3 : la reconstitution des événements. À l'aide d'un menu contextuel, nous transformons le bon docteur en victime, et reproduisons pas à pas la chronologie de la tragédie. Cet exercice permettra, au final, d'extraire le petit détail qui dévoilera le fin mot de l'histoire. Un système, qui, je dois le reconnaître, m'a bluffé, par son approche nouvelle et sa précision. Ceci étant dit, à défaut d'en avoir vu plus, il faudra sans doute autre chose pour convaincre les adeptes du détective de remettre la main à la poche...

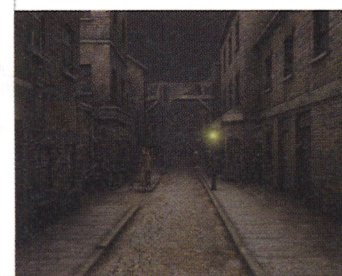
**Kracoukas**




Regardez, cher docteur ! Quelqu'un a dessiné à la craie un corps sur le sol... Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?



Le tableau des déductions : à gauche, les différents indices, et à droite, les conclusions qui en découlent.



# BLOOD BOWL
# NON INITIÉS S'ABSTENIR

*Le cas Blood Bowl est intéressant. Il nous amène à nous poser la question suivante : en dehors des séides surexcités du jeu de plateau, à qui ce soft est-il destiné ? La retranscription à la ligne près des règles est-elle en mesure de faire d'autres émules que le petit millier de coachs français ? Une autopsie de la première version reçue à la rédaction nous apporte quelques éléments de réponse.*

PAR SAVONFOU

Vous allez assister dans ce texte à un rare exemple de réincarnation. Ce n'est pas Savonfou, le « pousseur/peigneur » de plomb qui va vous écrire, mais Francis Noobz. Francis Noobz n'a pas particulièrement marqué son temps avant de se faire écraser par un vélo, mais il avait pour principale qualité de ne rien connaître à Blood Bowl. C'est pourquoi je l'ai choisi pour prendre possession de mon corps (le veinard) et découvrir, à ma place, la première version du jeu que Cyanide vient juste de nous faire parvenir. Attention... par le pouvoir d'autosuggestion de Jacques Pradel ! Francis Noobz, viens à moi !!!



**Les compétitions se débloquent sur la carte du Vieux Monde au fil de la carrière.**

## PREMIÈRES FOULÉES

Ahhh, ça fait du bien de revenir un peu sur Terre, qui plus est pour écrire dans ce merveilleux journal qu'est Joystick. Alors qu'avons-nous là ? Un jeu de Foot US dopé à l'heroic fantasy, on dirait. Un sport complètement fou où les blessures graves et les morts violentes sont plus fréquentes que les touchdown et les départs en retraite. Et s'il n'y avait que les joueurs ! Même le public s'y met pour lyncher l'équipe adverse, quand ils ne démembrent pas purement et simplement l'arbitre.

Un background délirant mais oulaaaaa que de règles à retenir ! Il m'a fallu en digérer des pages de tutorial pour simplement comprendre que chaque match se décompose en deux mi-temps de huit tours chacune. À chaque tour, les équipes peuvent bouger leurs joueurs, faire des blocages, passer la balle jusqu'à ce que chaque membre de l'équipe ait agi, ou que l'un d'eux ait loupé une action, on parle alors de Turnover. Le but du jeu étant de faire franchir à la baudruche/casque/poulet mort/poulet vivant (rayez la mention inutile) qui tient lieu de ballon, la ligne d'embut adverse le plus souvent possible.

## LES HUMAINS

Les équipes humaines sont celles qui dégagent le plus d'équilibre. Moyennement forts, moyennement agiles, moyennement rapides, moyennement solides, bref ils sont... moyens. Pas d'atouts particuliers, mais pas de faiblesses non plus.

**Point fort :** De bons spécialistes dans tous les secteurs du jeu.

**Point faible :** Que ce soient la puissance, la vitesse ou le jeu de passe, l'adversaire les battra forcément quelque part.

**La Star :** Le légendaire Griff Oberwald.







## Les Orques

Les Orques savent dispenser leurs valeurs sportives avec un enthousiasme généreux. La seule question est : Combien de temps vont-ils vous frapper avec votre propre jambe avant de se préoccuper du ballon ?

**Point fort :** Des joueurs solides, habitués à frapper d'abord, et à ne pas se poser de question ensuite. Ce qui ne les empêche pas d'avoir de bons lanceurs.

**Point faible :** L'équipe manque globalement de mouvement, et la stupidité du Troll peut jouer des mauvais tours.

**La Star :** Le percutant Varag Mache-Goule.





## Le Chaos

Les Dieux du Chaos aiment qu'on se batte pour eux, peu leur importe où et contre qui. Les joueurs du Chaos sont solides et quand des tentacules leur poussent de tous les côtés, c'est qu'il commence à y avoir du danger pour ceux d'en face.

**Point fort :** Les équipes du Chaos sont les seules à avoir accès aux compétences dites « mutations » sur n'importe quel jet d'expérience.

**Point faible :** Les joueurs coûtent très cher à engager et n'ont quasiment aucune compétence de base.

**La Star :** Le cornu Granash Noirsabot



Ce gros éclair au-dessus de la tête du joueur signifie qu'il est en train de blitzer, ÇA VA FAIRE MAL !

### MERCATO

Mais avant d'en arriver là, il me faut une équipe. Seuls les Humains et les Orques nous sont accessibles sur les huit prévues dans le jeu final (voir les encadrés). J'ai un pécule de 1 000 000 pièces d'or pour monter une formation en béton. Heu... d'accord mais comment je choisis mes joueurs ? Ah, voilà, ils ont tous des caractéristiques, 4 pour être précis : vitesse, force, agilité et armure. Ils ont aussi des compétences qui permettent d'influer sur le résultat des jets de dés.

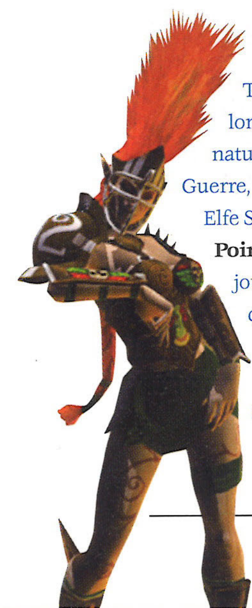
Comment ça des jets de dés ? Ah bah oui, ils n'ont pas badiné avec la fidélité de l'adaptation. Chacune des actions citées plus haut nécessite un certain résultat avec un jet de dés à 6 faces sachant qu'une myriade de modificateurs vient s'ajouter. Prévoir une action relève de la leçon d'arithmétique ! Savonfou s'était bien gardé de me le dire au moment où il m'a invoqué. En plus, comme on ne voit pas quels sont les résultats de nos jets, cela prend vraiment pas mal de temps pour assimiler tout ça. En fait, plus je joue à cette version, plus je me rends compte que les développeurs ont dû être paralysés par leurs matériaux de base. J'ai bien peur qu'ils se révèlent peut-être bien incapables de s'en abstraire pour livrer un jeu fun et accessible à tous, et cela malgré les indéniables qualités du background de base.

### BON, TU LA FAIS TON ÉQUIPE, OUI OU NON ?

Une fois une partie lancée, les commentateurs sont délicieusement crétins, le public crie et siffle à chaque action, il y a de l'ambiance ! Si les joueurs sont visuellement réussis et plutôt bien animés, les spectateurs en revanche semblent sortir d'une chaîne de clonage, mais bon cela sera sans doute amélioré d'ici juin.

En ce qui concerne L'I.A., elle semble bien dosée pour affronter un néophyte. Si elle fait un peu n'importe quoi au début du mode Carrière, elle se lance peu à peu dans des tactiques de plus en plus élaborées. On se doute qu'elle ne rivalisera pas avec un humain façonné par des années de jeu de plateau mais elle donnera efficacement le change.

Le problème reste cette opacité qui frappe tous ceux qui n'ont pas fait leurs classes avec des figurines avant. Si les fans trouveront leur compte, c'est sûr et certain, cela paraît mal engagé pour les autres. Sans doute est-il encore un peu difficile d'en juger avec seulement deux races à jouer



## Les Elfes Sylvains

Tout en subtilité, esquives et en passes longues, le jeu Sylvain s'appuie sur l'agilité naturelle des Elfes et sur Le Danseur de Guerre, un joueur fantastique qui fait du Roster Elfe Sylvain un des plus « fumés » de tous.

**Point fort :** Chaque Elfe Sylvain est un joueur de balle en puissance, tandis que le Danseur fait littéralement la loi sur le terrain.

**Point faible :** Une équipe en mal d'armure solide.

**La Star :** Le Fulgurant Jordell Flèchevive.



« Y paraît que t'as traité ma mère ? »



## Les Skaven

Les Hommes Rats sont loin d'être les plus forts des joueurs de Blood Bowl, mais ils n'en ont cure, ils ont pour eux leur incroyable vitesse. Même le massif Rat Ogre est capable d'aller chercher ses victimes plus loin qu'aucun autre « big guy ».

**Point fort:** L'alliance de la vitesse des Coureurs d'Égouts et de la force du Rat Ogre.

**Point faible:** Une équipe très fragile.

**La Star:** Le brutal Cass Crâne.

en boucle et une bonne partie du contenu manquant, notamment le multijoueur qui s'annonce comme la partie charnue du soft (voir l'article qui lui est consacré à la fin de ce mini-dossier), mais le doute est fortement installé. Pour le moment, notre verdict sera que Blood Bowl s'adressera presque exclusivement aux figurinistes qui souhaiteront affronter d'autres coachs rapidement sans devoir prendre une après-midi pour traîner leur plateau et leur mallette de plombs. Voilà ce que je peux vous dire au moment de regagner les limbes et de laisser Savonfou profiter des fruits de mon dur labeur. Peut-être se reverra-t-on à nouveau pour le test.

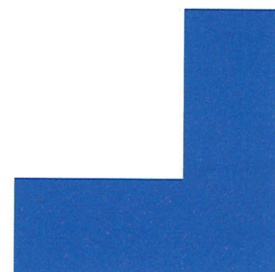


## Le « Blasphème » de Cyanide

Pour jauger le mode temps réel, je me suis permis de jeter Francis Noobz par la fenêtre. Les règles sont les mêmes qu'au tour par tour, sauf qu'au lieu d'attendre la fin du tour adverse, c'est un timer individuel qui permet de savoir si un joueur peut ou non effectuer l'action demandée. Un exemple: j'ai demandé à mon Ogre de frapper un lanceur Orque. Il le frappe mais ne parvient pas à le coucher, il lui faut donc attendre un certain temps avant de pouvoir attaquer de nouveau. Entre-temps le timer du lanceur Orque se sera remis à zéro et il pourra tenter de s'esquiver. Si dans le principe cela ne parait pas idiot, je soupçonne l'équipe de développement d'avoir encore pas mal de pain sur la planche pour rendre le tout logique. En l'état, on y voit pêle-mêle un pesant Orque Noir qui évite trois tacles successifs pour ramasser la balle au pied de deux ennemis avant de semer des poursuivants deux fois plus rapides que lui, ou encore un Troll qui ne parvient pas à mettre au sol un minuscule gobelin. À trois mois de la sortie, c'est plutôt inquiétant. Même en se mettant dans la peau d'un novice complet, le mode temps réel ressemble encore trop à un vaste foutoir où l'on marque au petit bonheur la chance sans trop savoir comment.



Dans le mode temps réel, les marques sous les pieds des joueurs indiquent leur comportement: offensif, défensif ou passif.



La phase de création de l'équipe: un petit sourire à la caméra avant de perdre vos dents?



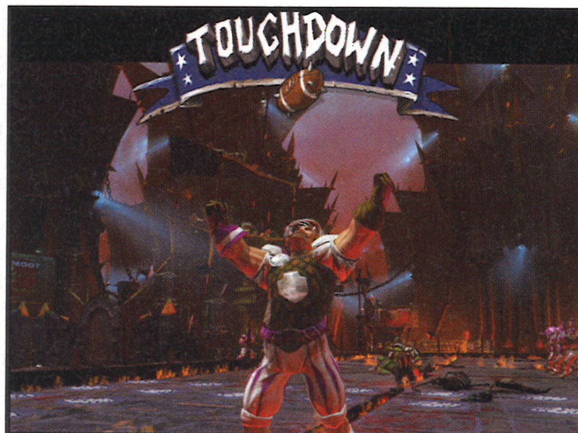
## Les Nains

Les Nains sont pénibles, les Nains sont têtus, les Nains ont la tête et la dent dure. Ne sous-estimez pas ces petites boîtes de conserve, ou elles auront tôt-fait de vous casser les genoux pour vous remettre à niveau.

**Point fort:** Solides et bardés de compétences pour la castagne.

**Point faible:** Plus lents qu'une file d'attente à La Poste, à partir de trois joueurs blessés, ils seront en grande difficulté.

**La Star:** Le suicidaire Grim Croc d'acier




Et voilà le travail.




Allez hop, encore une pelletée de statistiques pour l'historique de la Ligue !



## Les Hommes Lézards

Les Hommes Lézards sont le curieux rassemblement entre les minuscules, rapides et adroits Skinks et les lourds Saurus dont les battoirs qui leur tiennent lieu de mains seraient bien en peine de faire autre chose que de cogner.

**Point fort :** Une bonne polyvalence, une bonne mobilité et un bon « big guy ».

**Point faible :** Le jeu de passes (à cause de la compétence « Minus ») leur est interdit.

**La Star :** L'implacable Silibili.

# Le gros multi qui tache la pelouse !

*Une I.A. ne sera jamais assez vicieuse et tordue pour un jeu de chacal comme Blood Bowl. Il faudra se tourner vers le multijoueur pour se mesurer aux pires saligauds de la discipline. Coup de chance : Cyanide a vu les choses en grand !*

En préambule, il convient de signaler qu'une partie durera trois bons quarts d'heure en moyenne. Participer à une saison de ligue dans son intégralité demandera du suivi, et occupera les joueurs pendant quelques semaines, voire quelques mois. Pour ceux qui revendiquent une approche plus casual du jeu, il existera une ligue Open, à laquelle toutes les équipes pourront participer. Il y aura peu de règles propres à cette ligue, n'importe quelle équipe pouvant défier n'importe quelle autre.

## Réglages pléthoriques

Les ligues publiques et privées, quant à elles, seront sous le contrôle de commissaires de ligues, qui régleront les innombrables paramètres. Combien d'équipes et de places en Play-Off ? Y aura-t-il des matchs retours ? Des entraînements ? De la corruption ?

En sus de ces subtilités (si j'ose dire) déjà présentes dans le jeu de plateau, la fine équipe de Cyanide ont aussi ajouté une partie de l'héritage de Chaos League. Parmi elles, la possibilité avant chaque match de faire subir un entraînement supplémentaire à un de ses joueurs. On choisit le joueur, le type et la difficulté de l'entraînement, et s'ouvre alors un mini-jeu. En cas de succès, le joueur bénéficiera d'un bonus pour le match, sinon, il se blesse et ne jouera pas. Il est également possible d'utiliser son or pour doper ses joueurs, ou au contraire demander des contrôles sur les joueurs de l'adversaire et les éliminer de la partie. Ces mêmes joueurs peuvent également être soudoyés, à moins que votre adversaire n'ait pensé à vous tenir à l'écart de ses éléments-clés avec des gardes du corps. Vous le voyez, en ligue, tous les coups seront permis, et surtout les plus bas.

## Mécénat sportif

Une autre idée inspirée cette fois des jeux de management sportifs : la possibilité de faire appel à un sponsor en début de saison, qui fixera des objectifs de fin de saison, comme arriver dans les trois premiers ou faire entrer un de ses joueurs dans le Top 5 des meilleurs marqueurs. Plus l'objectif est difficile à atteindre, plus l'argent coulera à flot. Mais attention, si vous ne respectez pas vos engagements, le sponsor lâchera l'équipe pour les saisons suivantes. Introduire ainsi des sponsors (tous issus de la fantasmagorie Warhammer comme les Bières Bugman) poussera sans doute les joueurs à poursuivre l'aventure dans une même ligue plusieurs saisons de suite.

Blood Bowl ne sera sans doute pas un jeu grand public, mais vu l'orientation que prend l'organisation du multijoueur, il devrait avoir tous les atouts pour construire autour de lui une solide communauté de fidèles pour quelques années. En vérité je vous le dis, je serai de ceux-là !

❐



## Les Gobelins

Les chances de victoire des Gobelins, chétifs et faux jetons, tiennent plus à une certaine forme d'inconscience qui peut passer pour du courage, et aux bombes, chaînes à boulet et autres tronçonneuses qu'ils traînent sur le terrain.

**Point fort :** Ce sont les rois du coup fourré.

**Point faible :** Les arbitres partagent rarement leur vision du « beau jeu ».

**La Star :** Le délicat Bolgrot L'Écrabouilleur.

Les orques engagent des djembé-men en guise de pom pom girls.



LE PHÉNOMÈNE EST BIEN CONNU DES ÉDITORIALISTES DE MAGAZINES DE JEUX VIDÉO (SOIT 10 PÈLERINS), LES MOIS D'AVRIL ET MAI SONT EN GÉNÉRAL DES PÉRIODES TRÈS CALMES. C'EST COMME SI, APRÈS UNE FIN D'ANNÉE TINTINNABULANTE ET UN DÉBUT DE SAISON PROMETTEUR (DRAKENSANG, DAWN OF WAR II, EMPIRE TOTAL WAR), L'INDUSTRIE DU PC PROFITAIT DU PRINTEMPS POUR REPRENDRE SON SOUFFLE ET RETROUVER DE BONNES IDÉES. CE MOIS-CI, IL FAUDRA DONC SE CONTENTER DE PROJETS CONSOLES TRÈS MOYENS (POUR RESTER POLI), À L'INSTAR D'UN WANTED OU D'UN STORMRISE, OU DE PRODUITS PLUS DISCRETS, AYANT SAVAMMENT CALCULÉ LEUR DATE DE SORTIE POUR ÉVITER LES POIDS LOURDS, COMME LES BONS BATTLEFORGE ET PURITAS CORDIS. MAIS CONTRE TOUTES ATTENTES, C'EST FINALEMENT VIN DIESEL QUI A ACCAPARÉ TOUTE NOTRE ATTENTION, AVEC DEUX RÔLES DE COMPOSITION DANS LE TRÈS MAUVAIS WHEELMAN ET LE TRÈS BON ASSAULT ON DARK ATHENA.

*Sundin*



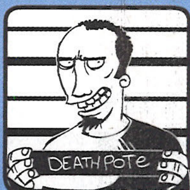
JEU DU MOIS

## The Chronicles of Riddick : Assault on Dark Athena

**Éditeur** Atari
**Développeur** Starbreeze/Suède

**C'est Vin Diesel qui remporte ce mois-ci tous les suffrages. Si sa piètre prestation sur Wheelman aurait sans doute mérité un oscar du mauvais goût, c'est quand même la qualité du FPS Assault on Dark Arena que nous avons décidé de mettre en avant. Mature, soignée, soutenue par une ambiance pesante et un héros charismatique, cette nouvelle épopée dans le corps bodybuildé de Vin est aussi jouissive que l'était la première (incluse aussi dans la boîboîte). Foncez !**

### Liberté d'expression




Pour ma première intervention dans le Top Rédac, je me dois de vous dire que ce numéro de mai est une vraie déception. Je pensais pouvoir vous raconter comment j'avais lapidé les membres de la rédac mais aucun d'eux n'a commis de faute méritant une telle sanction. J'ai donc dû me contenter de quelques coups de fouets à Savon et Sundin… Ce n'est pas grand-chose mais c'est déjà ça !

**Le jeu du moment**
Full Throttle
**Le jeu attendu**
Prototype




Le mois est calme. Très calme. Tellement calme que j'ai ressorti ma Wii du grenier pour jouer au seul jeu un peu couillu de chez Nintendo : Madworld. Oui, je sais, délaisser le PC pour la Wii pourra faire naître quelques critiques, mais après avoir testé Stormrise et Wanted, j'avais vraiment besoin d'un bon défouloir…

**Le jeu du moment**
Madworld
**Le jeu attendu**
Virtua Tennis 2009




À vot' bon cœur, m'ssieurs dam' ! Donnez pour mon Sundinothon ! Aidez ce pauvre ère à lutter contre les méfaits d'un avis d'imposition trop longtemps délaissé ! Depuis trois jours, il déambule en haillons à la rédaction et à l'heure des repas, s'en va mendier sur le trottoir du Leclerc d'en face. Allez, un beau geste !

**Le jeu du moment**
Dungeon Keeper 2
**Le jeu attendu**
Diablo III

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.







Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.




Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration




Stop Doublage pourri




Jeu majeur et indispensable

**0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.**

## ACTION/TACTIQUE



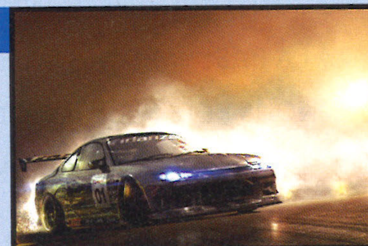
**Left 4 Dead**
Turtle Rock Studios/Valve Software
**BioShock**
2K Games/Irrational games
**Crysis Warhead**
Crytek Studios/Electronic Arts

## STRATÉGIE



**World in Conflict**
Massive Entertainment/Sierra
**WarCraft III + Frozen Throne + DotA**
Blizzard/Blizzard
**Dawn of war II**
Relic entertainment/THQ

## SPORT/SIMULATION



**Race Driver GRID**
Codemasters/Codemasters
**RACE 07**
Simbin/Simbin
**Virtua Tennis 3**
Sumo Digital Ltd/SEGA

## JEUX ONLINE



**World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King**
Blizzard/Vivendi Universal Games
**La Saga Guild Wars**
ArenaNet/NCsoft
**Warhammer online : Age of Reckoning**
Mythic Entertainement/GOA

## JEU DE RÔLE

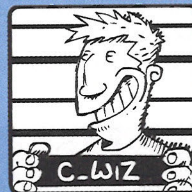


**The Witcher**
CD Projekt/Atari
**Oblivion**
2k Games/Bethesda
**Drakensang**
Radon Labs/DTP Entertainment




Me voilà encore accroupi face au néant, mes genoux touchant humblement la poussière. Ma tête s'incline une nouvelle fois, je sens que je m'approche de la libération. La révélation divine m'a alors transfiguré : plus jamais je ne me saoulerais au punch à la cacahuète, c'est encore plus immonde à vomir qu'à boire... Beuuuuaaargh !!!!

**Le jeu du moment**
Empire Total War
**Le jeu attendu**
Mass Effect 2




Windows 7 continue de faire son petit bonhomme de chemin, et il devrait être à l'heure pour la rentrée. Un concept nouveau pour Microsoft, on espère qu'ils s'en remettront ! En attendant, ATI et NVIDIA ont publié des pilotes qui permettent de jouer dans d'excellentes conditions. Si vous devez réinstaller votre machine, c'est le moment d'essayer ! Surtout que Quake Live y marche parfaitement...

**Le jeu du moment**
Quake Live
**Le jeu attendu**
Nitro Stunt Racing Stage 2




C'est curieux, ce cliquetis provenant de la tour de mon PC. Qu'est-ce donc ? Clic, clonk, clic, clonk. La dernière fois que j'ai entendu ce bruit-là, c'est quand mon disque dur m'a lâché... O.K., attendez, avec deux jours entiers de boulot dessus, c'est pas le moment, je vais vite tout sauvegarder sur mon second disque d... CLONK.

**Le jeu du moment**
Puzzle Quest Galactrix
**Le jeu attendu**
Test Drive Unlimited 2

STORMRISE, C'EST UN PEU COMME LES ANNEAUX D'OUVERTURE SUR LES BOÎTES DE CONSERVE : UNE BONNE IDÉE À LA BASE MAIS QUI, AU FINAL, NOUS PÈTE PLUS LES ONGLES QU'AUTRE CHOSE...



Après plusieurs parties, j'ai enfin trouvé comment grouper les unités via une manip' cent fois moins intuitive que le traditionnel lasso. Joie !








CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR THE CREATIVE ASSEMBLY/AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

# Stormrise

ERREUR DE LA NATURE PC

Pour son premier vrai jeu perso, la division australienne de The Creative Assembly a voulu faire les choses en grand : un RTS novateur, original, doté d'un univers atypique empruntant au meilleur de la S.F. Dans Stormrise, donc, notre petite planète va mal. Y a plus de pétrole, le soleil tape à mort et la Wii est la seule et unique console sur le marché. Humble, comme souvent, notre civilisation développe alors une technologie de fou pour compenser la détérioration de la couche d'ozone. Fatal error ! Dame Nature se rebelle et enfante quelques tempêtes destructrices pour montrer à tout le monde qui est le patron. Je vous passe les décennies de galère qui suivent pour en venir aux deux factions qui se bastonnent à l'heure de Stormrise : les Échelons (et non pas les échalotes) qui disent représenter les défenseurs de la paix alors que ce sont de gros salauds et les Sai, abandonnées jadis par l'humanité et qui sont aussi de gros salauds.

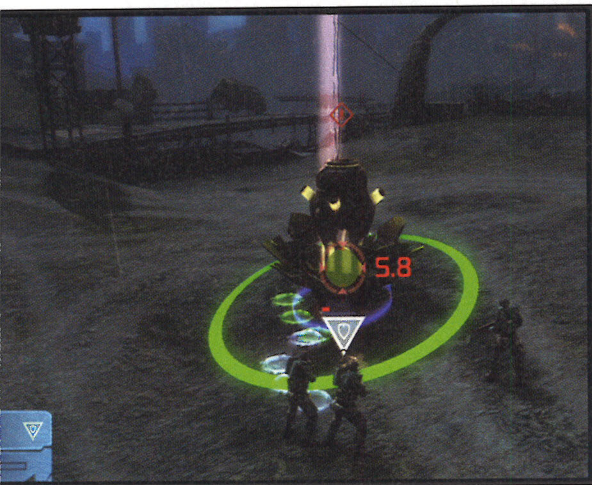


Sélectionner la bonne unité dans ces conditions demande une sacrée dose de skillz ! C'est peut-être ça un vrai jeu de gamer.

## Nous, nous, c'est le pad

Avant d'aller plus loin, il faut garder à l'esprit une donnée fondamentale : Stormrise est un RTS pensé pour la console. On sent bien, d'ailleurs, que le studio australien s'est creusé les méninges pour réussir son coup : un système de contrôle dit « révolutionnaire » adapté au pad (voir encadré), une approche tactique grand public et une gestion très immersive des unités, en vue à la troisième personne. Trois arguments censés séduire le béotien sur console, plutôt séduisants sur le papier. Mais pourquoi sortir une version PC... qui ne tourne d'ailleurs que sur Vista ? Parce que ses adeptes aiment la stratégie et que, sur un malentendu, il s'en vendra bien quelques boîtes ? Plausible, tant le système de contrôle sied mal au couple clavier et souris. Si les premières minutes, douloureuses, s'expliquent et s'excusent par et pour son originalité, ce système « révolutionnaire » dévoile bien trop vite ses terribles lacunes. Gérer une armée de dix à douze





« Chef, regardez l'horreur qu'on vient de trouver ! »



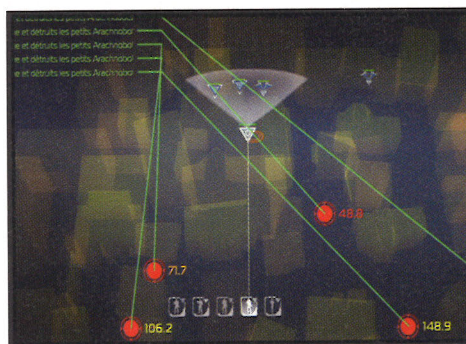
La nuit, tous les chats sont gris. Et aussi les unités. Et aussi les décors en fait…

cohortes relève même de la gageure ! Et encore, je ne parle pas du pathfinding douteux et de la mollesse chronique des unités.

## Avancer, pour mieux tomber

Stormrise essaie de se démarquer, outre par sa prise en main, par des niveaux conçus sur la hauteur, ouvrant de nouvelles perspectives tactiques. Ainsi, certaines de vos unités pourront grimper sur les toits ou se faufiler dans une tranchée pour mieux surprendre leurs ennemis. La chose sera d'autant plus efficace si vous prenez en compte les spécificités de vos troupes : un sniper sur un toit, par exemple, ça claque. On avait déjà connu une idée semblable sur Armies of Exigo, un clone de Warcraft III dont personne ne se souvient, où les rixes se déroulaient simultanément sur deux dimensions, à la surface et dans des souterrains. Mais contrairement à ce dernier, et c'est LE problème, on ne peut pas ici se déplacer librement sur la carte. Vue à la troisième personne oblige, on colle systématiquement à ses unités, ce qui offre de très, très mauvaises perspectives sur le décor… Et ce n'est pas avec le semblant de carte tactique, laide et peu claire, que les choses s'éclaircissent…





## La sélection d'accrochage

**Sous ce nom barbare se cache, dixit le manuel du jeu : une « commande révolutionnaire qui permet de sélectionner et contrôler des unités de manière rapide et précise sur le champ de bataille », soit tout le contraire de ce que je pense. Oubliez donc le clic pur et simple en naviguant sur la carte, oubliez aussi le lasso, et bienvenue à « la sélection d'accrochage », qu'on espère secrètement mort-née ! Jugez vous-même : pour sélectionner une unité X, il faut maintenir le clic droit de la souris enfoncé tout en la visant (elle est représentée par un symbole quand elle ne figure pas à l'écran). Sérieusement, qui a pensé à ce truc, les gars ? C'est lent et foutrement pas précis !**

### Un peu de technique

**En guise de pavé technique, deux petites anecdotes. La première, c'est que Stormrise ne tourne que sur Vista. La seconde, c'est qu'il n'est pas possible de jouer au pad sur cette version ; pour une prise en main conçue pour le pad, c'est quand même ballot.**

## Bien tenté, mais…

Heureusement, les parties construction et production ont été réduites à une peau de chagrin. Aucun bâtiment à ériger et des unités créées via des portails disséminés sur la carte, ces derniers vous abreuvant de ressources (enfin, une), permettant d'invoquer lesdites unités. Simple et pas trop mal fichu pour le coup. Un mot enfin sur les graphismes qui, là encore, ne sont pas à la hauteur des attentes que peut susciter un RTS de 2009. Les textures manquent cruellement de finesse et on a la fâcheuse impression que les décors et les escouades ont été réalisés avec deux uniques couleurs : du gris et du marron. Pas vraiment appétissant, donc, mais assez cohérent avec la médiocrité de l'ensemble. Si le studio australien, et on l'en félicite sincèrement, a tenté de trouver de nouvelles idées pour démocratiser la stratégie sur console, cette version PC nous laisse, quant à elle, un vieux goût de rance dans la bouche.

**Sundin**

### En Deux Mots

Oubliez les languettes et les idées nouvelles pour le moment, préférez les bons vieux ouvre-boîtes et leurs contrôles rassurants. Stormrise a le mérite d'avoir essayé, mais son système de contrôle est d'une lourdeur que le PC et moi-même ne pouvons tolérer !

+ Des idées…
- … mais très mal exploitées.
- Qu'il est vilain !

| | |
|---|---|
| 5 | Technique |
| 4 | Artistique |
| 3 | Intérêt |


« Modélisée avec une tronçonneuse »??! Attends que je lui tombe dessus ! Ces testeurs, tous des rats ! »

# Still Life 2

ENQUÊTE TÉLÉPHONIQUE

TUUUT… TUUUT… OUI, BONJOUR, C'EST KRACOUKAS, DE JOYSTICK. POURRIEZ-VOUS ME PASSER VIC MCPHERSON, L'HÉROÏNE DE STILL LIFE 2 ? OUI, C'EST UNE AMIE… BAH, ON SE CONNAÎT DEPUIS… QUOI ? QUATRE ANS ? DEPUIS STILL LIFE PREMIER DU NOM.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Microïds
DÉVELOPPEUR Gameco Studios/France

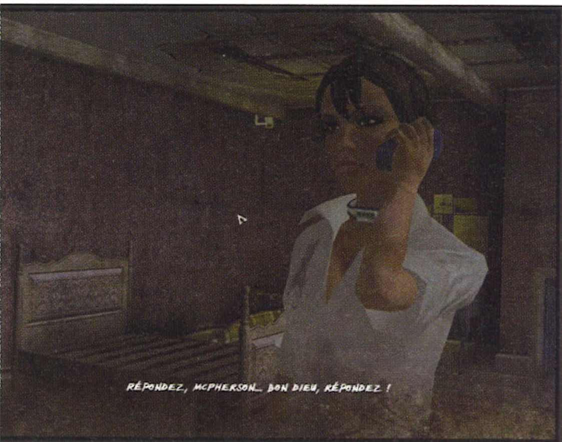

Ouais, Vicky ? C'est Kracou… Je viens de tester ton dernier jeu d'aventure, oui, Still Life 2. Tu m'avais bien dit : « Ouais, tu vas voir, on a amélioré plein de trucs, il va te plaire ! ». Tu ne me prendrais pas pour un jambon, des fois ? Parce que j'avais bien apprécié le premier épisode, tu t'imaginais que j'allais avaler n'importe quoi ? O.K., je te l'accorde, ça démarre fort : jolie cinématique, le Requiem de Mozart pour bien mettre dans l'ambiance. Mais après ? Qu'est-ce que c'est que ces modélisations taillées à la tronçonneuse ? Et côté émotion, bravo ! Vous êtes tous aussi expressifs qu'un tas de beignets. Non, vraiment, c'est dommage, d'autant que les décors sont réussis ! Un peu trop pompés sur la série Saw à mon goût, mais sinistres à souhait. Le fait de pouvoir diriger deux personnages également : passer du rôle de l'enquêtrice à celui de la victime qui tente d'échapper à son bourreau apporte un vrai plus. Et cette idée de mettre une limite de temps sur certaines énigmes ! Excellent ! On ressent alors tout à fait l'angoisse du piège diabolique qui risque de se refermer sur nous.

## Argh… J'ai plus de batterie !

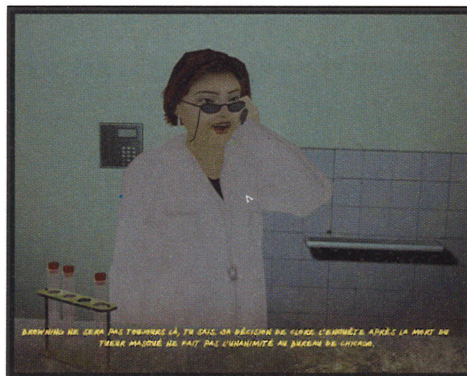
En revanche, la jouabilité… Déjà, après le premier Still Life, je te l'avais dit : « de la sim-pli-ci-té ! ». C'est bien joli d'avoir à disposition un attirail digne des meilleurs épisodes des Experts : Miami, mais on est sans arrêt en train de passer du Smartphone au dictaphone, puis à la mallette du petit chimiste. Et l'inventaire ? Il suffit d'y coller quatre objets pour qu'il affiche complet ! Quoi ? Pour le réalisme ? Pour me faire chier, tu veux dire ! Oooh, non, faut pas pleurer ! Je ne dis pas que c'est tout pourri, je dis juste que, par rapport au premier Still Life, vous n'avez pas corrigé grand-chose. L'ambiance est là, le challenge aussi, mais il faut le reconnaître, là, tu passes juste derrière Secret Files 2, ça fait un peu léger. Nina, elle a vraiment bossé son truc, elle. La note ? Je ne peux pas faire de miracle, tu sais, le respect des lecteurs, tout ça. Ce sera 4, au mieux… Comment ça, je me fous de ta gueule ?… Et pour Still Life 3, je peux me brosser ? Allô ? Allô ? Pffff… Ces héroïnes de jeux vidéo, elles sont d'un susceptible !

**Kracoukas**

« Oui, Vicky ? C'est Paloma… J'ai appris ce qu'il t'avait fait… Bon, quand est-ce qu'on va lui briser les genoux ? »

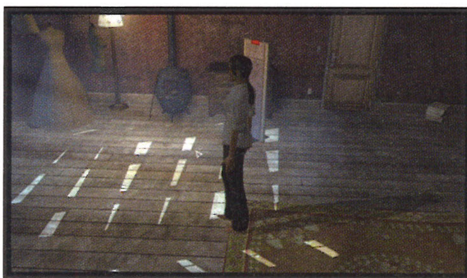



« Ce n'est pas vrai ? Avec une tronçonneuse, il t'a dit ? Quel mufle !! »



### Un peu de technique

En bon jeu d'aventure, Still Life 2 tournera sur une calculatrice, pour peu qu'elle soit équipée de la config mini. Vous serez sûrement amené à subir quelques scintillements lors des changements de plan ou des lags de temps à autre. Pas de panique, votre matos n'y est pour rien. Cela vient du jeu.



### En Deux Mots

Cette suite de Still Life pourra plaire aux amateurs d'enquête minutieuse et d'ambiance glauque. Il est toutefois dommage que l'interface, la gestion de l'inventaire et le rendu des personnages n'aient pas été un peu plus soignés…

- + Une ambiance pesante
- + Une intrigue, deux points de vue
- − Graphiquement perfectible
- − Gestion de l'inventaire

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

(Petite voix féminine)
Nina, Nina!
Y en a que pour elle dans ce test?
Et Max? Il est pas beau, Max?




# Secret Files 2 Puritas Cordis

TEMPÊTE DE CERVEAU


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Deep Silver
DÉVELOPPEUR Fusionsphere Systems/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

En lecteur assidu, vous devez savoir que Secret Files 2 et moi, nous n'en sommes plus vraiment au stade des présentations. Le mois dernier, déjà, j'avais flingué quelques neurones sur les premières énigmes d'une version preview. D'où une angoisse bien légitime: après quelques semaines de break, allais-je de nouveau me passionner pour les aventures de la belle Nina et de son Max d'aventurier? Le plaisir de jouer, éprouvé précédemment, allait-il laisser place à la lassitude? Et comment fait Yavin pour me donner la marque, la taille, et le niveau d'usure de mes pneus rien qu'au bruit du freinage? Pour Yavin, je creuse la question, mais pour cette suite de Tunguska, la réponse s'est faite claire et limpide dès les premières minutes de jeu, prenant la forme d'un joli trio diabolique: un scénario à rebondissements, une ambiance légère et pleine d'humour et des énigmes à la difficulté parfaitement dosée. En bref, tout ce qu'un point & click doit posséder s'il veut s'assurer la gratitude des foules.

DES CROISIÈRES EN BATEAU, DES VOYAGES EN INDONÉS… STOP! STOP À TOUS CES JEUX QUI RAPPELLENT À MA FEMME TOUTES CES DESTINATIONS OÙ JE NE L'EMMÈNERAI JAMAIS! SECRET FILES 3 SERA DANS LA CREUSE, OU NE SERA PAS!

**Chat + bambou + tas de cailloux = ?**

Si l'histoire est cette fois à base d'apocalypse, avec des morceaux de secte maléfique dedans, le gameplay, lui, n'a pas changé d'un iota: on clique et on associe d'improbables objets entre eux, dans un univers qui n'a certes pas le niveau technique d'un Memento Mori, mais qui proposera, en revanche, une véritable identité graphique: quelque chose de classe, mais qui ne se prend pas trop au sérieux. On retrouve également cette interface bien huilée avec un système d'aide qui viendra mettre en exergue les objets ou parties du décor utilisables. Un peu facile, diront les puristes. Toutefois, l'outil se révèle d'une grande intuitivité, et épargnera à vos p'tits yeux déjà rougis par le manque de sommeil le calvaire de l'objet manquant. Non, vraiment, il n'y a pas grand-chose à jeter: tout au plus une intrigue un peu lente à se mettre en route, et des voix françaises qui perdent en authenticité par rapport à leurs sœurs anglaises… Des arguments qui ne pèseront pas bien lourd face au déhanché de la belle Nina Kalenkov.

Kracoukas



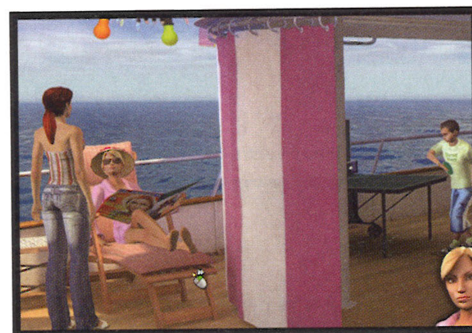
Tiens, on dirait que notre ami a comme un coup de barre…



Voici une scène qui ne manquera pas de rappeler à Sundin quelques difficiles retours du bar chilien.

**Un peu de technique**

Secret Files 2 nous prouve une fois de plus qu'il n'est nul besoin de mettre à genoux un Core 2 Duo dernier cri pour créer un environnement de jeu agréable et convivial. La réalisation est impeccable, et le jeu tournera sur les machines les plus modestes. Oui, oui, même la vôtre!

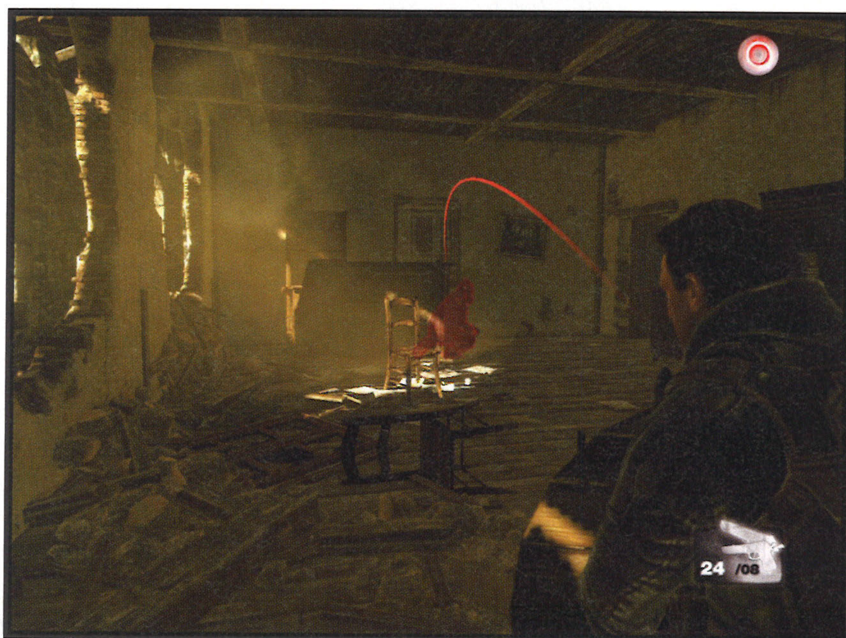


**En Deux Mots**

Oui, ce cru 2009 des aventures de Nina et Max est assez classique. Est-il mauvais pour autant? Certainement pas! Puritas Cordis se révèle même diablement efficace: charmant, prenant, et parfaitement équilibré.

+ Nina est char-man-te
+ Ambiance fun et légère
+ Une difficulté bien dosée
- Une préférence pour la V.O.

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT






PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR GRIN BARCELONE/ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

La balle incurvée, ça pète !

# Wanted

SHOOTER EN VESTE MOULÉE

# Les Armes du Destin

URGENT. RECHERCHE SHOOTER ADAPTÉ D'UN NANAR INSIPIDE AVEC ANGELINA JOLIE. PAS TROP COÛTEUX, PAS TROP CHIANT ET VITE DÉVELOPPÉ. À FOURNIR LE PLUS TÔT POSSIBLE. IDÉES BRILLANTES S'ABSTENIR.



Pas sûr que ce soit efficace ça...



Avant de découvrir le jeu il y a quelques semaines, je ne savais même pas qu'à la base, Wanted était un film sorti en 2008. Enfin, un film, si on peut dire ; plutôt un nanar à regarder lors d'un Paris - San Francisco à la sixième heure de vol, et encore, parce qu'Angelina Jolie y trémousse ses formes généreuses. Après être venu à bout du titre de GRIN, qui se veut une « libre suite » de la production cinématographique, je me demande quand même si je n'aurais pas dû faire un effort en me forçant à regarder le nanar en question. Car je dois l'avouer, je n'ai pas compris grand-chose au scénar, même si je continue à penser qu'il n'y avait sans doute rien à comprendre. Mais peu importe finalement car après tout, nous avons affaire à un pur shooter, et à cet égard, on passera la plus grande partie de la petite aventure à tirer sur des loubards proférant des insultes en français (ce qui indique qu'ils doivent être français) tout en essayant de vous coller une bastos dans le bide. Ce dont je suis quand même certain, c'est qu'il n'y a pas trace d'Angelina Jolie et que vous incarnez Wesley Gibson, un amateur inconditionnel des vestes super moulées (mode énervé) et des costumes de Daffy Duck (mode super énervé). Pas sexy pour un sou le Gibson cela dit, qui possède autant de charisme que ces héros de séries allemandes diffusées en milieu d'aprem sur TF1.

Daffy Duck joue à cache-cache avec les hôtesses.



## Tu l'as vue celle-là ?

Wanted n'est pas un mauvais jeu. Wanted est simplement un jeu médiocre, doté de quelques bonnes idées, mais trop bancal, trop haché, trop court et trop plat pour exister. Certes, l'idée la plus originale du titre (tirée du film), la possibilité d'incurver ses balles pour déloger un ennemi à couvert, était excitante sur le papier. En pratique, devant des niveaux aussi fermés que ceux de Wanted, la fonctionnalité se fait même indispensable. Le problème, c'est que la progression repose alors totalement sur l'utilisation des couverts et de ces balles un peu spéciales. Par une simple pression sur une touche du clavier, on peut se cacher derrière n'importe quoi (bidon, caisse,



Le méchant de la fin, qui n'a définitivement pas une tête de porte-bonheur...

## Un peu de technique

Notre version tournait au poil sur une machine moyenne (Core 2 Duo sous Vista, 2 Go de Ram et 8600 GTS), et sans aucun gros bug notable. C'est un point positif indéniable.

mur) et attendre le bon moment pour lâcher une bastos incurvée. Simple et (trop) efficace. Dans un élan désespéré, les gars de GRIN nous ont quand même donné une autre possibilité, celle de martyriser nos assaillants au corps à corps d'un coup de couteau bien senti (avec une animation au ralenti pas degueu du tout). Mais ne rêvez pas trop : le plus souvent, vous avancerez de couloir en couloir et de caisse en caisse, à tirer vos balles incurvées avec un pauvre petit flingue moisi et une visée imprécise (on aura bien une seconde arme un peu plus efficace plus tard dans le jeu, mais pas plus).

## Faute de mieux

Sans doute conscients que leur gameplay était un poil chiant (un poil de cul de baleine), les hommes de GRIN ont vaillamment tenté de diversifier un peu les situations : les scènes d'action classiques sont généralement suivies d'une petite séance au snipe ou à la mitrailleuse, complétée par une cinématique sans trop de saveur. L'effort est louable, mais pas assez poussé pour nous tenir éveillés après un repas à l'Abribus (la marque des grands shooters chez nous). Les seuls petits moments qui titillent notre ego surviennent lors des combats de boss (quatre ou cinq en tout), qui eux demandent trois ou quatre secondes de réflexion pour trouver la bonne tactique. Question réalisation, Wanted se place là encore dans le milieu du tableau. Si les modélisations des personnages sont tout à fait correctes, les décors manquent de couleurs et de variété. Mais ça tourne parfaitement, c'est toujours bon à prendre. Si Wanted n'a rien d'un cador du genre, il a quand même de quoi de nous occuper une triste soirée d'hiver, celles où il pleut à mort et où le programme télé vous propose de choisir entre un match de Ligue 1, une émission de Patrick Sébastien, un épisode de Louis la Brocante et une enquête sur la provenance des nuggets de poulet. C'est mieux que rien.

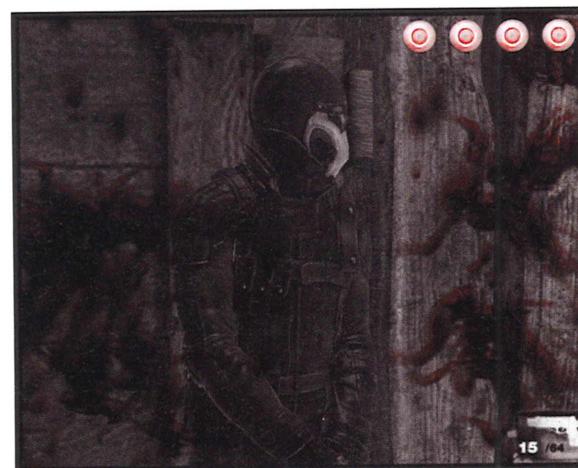
**Sundin**

## Ils ont dit

Savonfou et Lucky, derrière mon dos durant une bonne partie du périple, n'ont pas été avares de commentaires avisés. Comme souvent, c'est Savonfou qui fut le plus prompt à dégainer le bon mot avec un : « J'ai l'impression qu'ils ont tartiné l'écran au blur de cacahuète ». Un jeu de mot totalement improbable qui illustre néanmoins très bien les arrière-plans sur Wanted, toujours dans le « flou ». Mais la palme de la plus belle phrase revient à Lucky avec un magnifique : « Pouvoir incurver une balle mais ne pas savoir ouvrir une porte, c'est quand même une belle prouesse ! ». Et je le confirme, c'est quand même une belle prouesse.

Vu !




## En Deux Mots

Malgré le concept de la mort qui tue de la balle incurvée, Wanted reste un TPS sans imagination et sans saveur, tout juste rattrapé par une réalisation technique correcte. À réserver aux fans du film, s'il y en a...

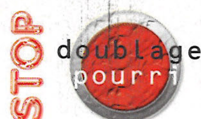
- + Réalisation honnête
- − Liberté de mouvement zéro
- − Rythme haché
- − Court (5 heures maxi)

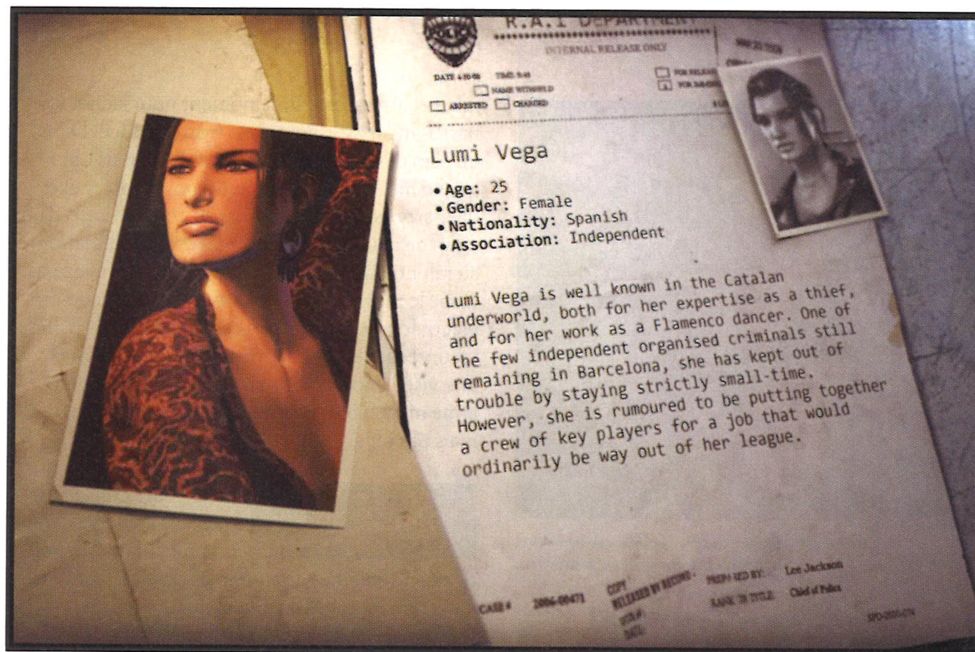
6 Technique

5 Artistique

4 Intérêt

AVEC WHEELMAN, LES FERRAILLEURS VONT ÊTRE CONTENTS : UNE ÉPAVE DE PLUS VIENT DE REJOINDRE LE CIMETIÈRE DES JEUX DE CAISSE, ROUILLÉS AVANT L'HEURE...




Les personnages sont tous sortis d'une série Z, avec un background en carton-pâte.

PUBLIC ADULTE

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
**ÉDITEUR** Midway et Ubisoft
**DÉVELOPPEUR** Tigon Studios/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français

# Wheelman

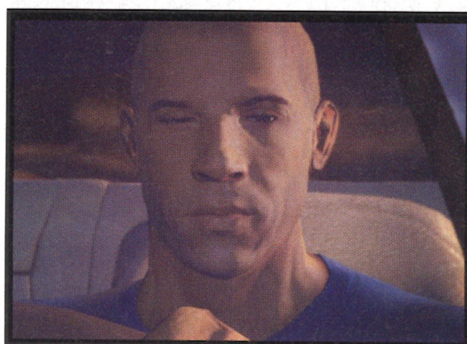
CASSE AUTOMOBILE

Est-ce par cruauté ou par pragmatisme que Sundin m'a refilé deux jeux avec du Vin Diesel dans le même mois ? Impossible de savoir. Un peu des deux, probablement. La chance d'échapper à un nanar en puissance était, en tout cas, très mince. Et il y avait de fortes chances que Wheelman, présenté comme un titre d'action et de conduite à la croisée de GTA et de Driver en soit un. Ce n'est peut-être pas un hasard si ce jeu a connu un parcours commercial tumultueux, abandonné par Midway pour finalement se retrouver à moitié chez Ubisoft qui, sur ce coup, a singulièrement manqué de french flair.

Quoi qu'il en soit, Vin Diesel, modélisé au cheveu près, incarne ici un personnage nommé Milo Burik, qui porte bien son nom, surtout prononcé avec l'accent espagnol (bourrique). Le jeu se déroulant à Barcelone, c'est parfait pour les sourires en coin. Milo est un personnage purement dieselesque : il est balèze, il ne parle pas beaucoup, il lève des filles d'un seul regard et il joue un jeu trouble avec les factions de la pègre et la police. Milo est un hybride stéroïdé, entre le héros de Fast and Furious et celui du Transporteur : bref, un rôle magnifique pour Vin, qui peut à la fois rouler des muscles et en voiture (Roh ! Le beau zeugma !). Car Burik est un wheelman, un chauffeur de l'extrême : il a beau avoir été recalé douze fois au code, il conduit comme un dieu. Enfin un dieu de la mort, à la Mad Max/Jean Alesi : beaucoup d'accélérateur, un peu de frein à main et aucune pitié pour la carrosserie. Il a même développé un style personnel, consistant à défoncer les caisses des gens qui l'agacent – soit la moitié de la pègre barcelonaise – à grands coups de volant dans le flanc. On a la classe ou on ne l'a pas.



À gauche, une caisse qui rame, à droite, une moto fragile mais très maniable et rapide. Choix difficile !



Faut pas gonfler Milo Burik avant le petit-déjeuner.

## Super sans plomb ? Non, Diesel alourdi

Wheelman ne donne même pas le change, question feeling de conduite, avec à peine une dizaine de véhicules au comportement différent. Sauf pour les cas extrêmes (camion et scooter), les variations sont infimes. Là aussi, on se la raconte GTA, mais on est très loin du compte. Ne mentionnons même pas Driver car ça risquerait de faire retourner Tanner dans sa tombe…

Un tel gâchis est pénible, surtout que le titre fait son possible pour nous égayer en proposant, outre son histoire principale blindée de clichés ethniques




Quand ça commence à fumer, c'est le moment de changer de monture. Burik a donc développé l'Airjack, une technique consistant à sauter d'un véhicule en marche vers un autre, maraver son passager et lui piquer son engin...




Les cercles verts indiquent une mission. Roulez dessus pour en finir ou en commencer une.

(Espagnols machos, Roumains trafiquants...), une foultitude de modes de jeu. Courses en taxi, courses de rue, escapades avec la police aux fesses, destructions d'objets... Il y a de quoi faire. Ou pas : le manque de challenge se fait rapidement ressentir à cause d'une prise en main bien trop assistée. On passera également sous silence les nombreux bugs de collision, assez comiques ici, tout comme on ne mentionnera pas la fantaisie du moteur physique, pas vraiment au top niveau. Omerta enfin sur le moteur 3D : il paraît que c'est fait sous Unreal Engine 3. Ah... Pas sûr qu'Epic utilise ce jeu en showcase pour faire la promo de sa techno, vu le manque de punch général.

## Vin centimes

Parfois, Milo descend de sa voiture pour aller régler leur compte à de méchants garçons : le jeu passe alors en vue troisième personne et propose des séquences de tir encore moins passionnantes que les phases de conduite. La visée automatique les rend complètement soporifiques : au pad, c'est sans intérêt, notamment à cause d'un manque total de darwinisme des adversaires, préférant mourir plutôt que de cesser de vous tirer dessus. Le méchant de série Z vise mal, c'est bien connu, et il est ici particulièrement miro. Pas très étonnant, vu le contexte catalan.

### Un peu de technique

**La version reçue était censée être définitive, mais incluait de gros bugs de gestion des ombres. Sur une NVIDIA standard, nous n'avons pas pu résoudre ce problème. 2 Go de Ram n'empêchaient pas de fréquents gels de l'image...**




Sur un plan néanmoins, Tigon ne s'est pas raté : bien qu'évidemment simplifiée, Barcelone se reconnaît du premier coup d'œil. Ruelles, places, parcs, lignes de métro, zones portuaires... Ce n'est peut-être pas Google Maps, mais ça ressemble diablement à la réalité. Enfin presque : Barcelone est réputée pour sa vie nocturne et son caractère festif. Or, dans cette Barça-là, les rues sont quasi vides et il fait toujours soleil... Ça manque singulièrement d'ambiance, c'est désert, c'est fade, on a l'impression de se balader dans un gigantesque décor de cinéma peuplé de PLV animées. Et ne cherchez pas à communiquer avec le local, il ne vous répond pas... Sauf si vous jouez du flingue en pleine rue, auquel cas il peut – mais pas tout le temps – partir en gueulant et rameuter la Guardia Civil. Heureusement, la police locale est visiblement éprise de sangria et de PCP. Lorsqu'elle vous pourchasse, elle commet autant de dégâts que vous dans le décor urbain, ce qui est en soi un exploit. Mais c'est le côté Rosco P. Coltrane, émouvant de naïveté, qui nous touche le plus : le coup du frein à main marche à chaque fois pour lui échapper... Au final, Wheelman est donc un jeu médiocre que l'on ne peut même pas réserver aux plus jeunes vu la vulgarité du langage employé dans les cinématiques. Autant dire qu'on ne le conseille à personne.

**Styx**




La navigation est pratique : cliquez sur l'endroit où vous voulez aller et hop, magique, vous y serez !

### En Deux Mots

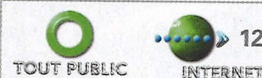
TENTANT DE PILLER LES RECETTES QUI MARCHENT, WHEELMAN N'ARRIVE FINALEMENT À RIEN. MAUVAIS JEU DE COURSE, SHOOTER LAMENTABLE, CE JEU POUSSIF AVAIT POURTANT UN POTENTIEL, MAIS SA RÉALISATION GLOBALE L'ENVOIE DROIT DANS LE MUR. PRÉFÉREZ MARCHER À PIED PLUTÔT QU'EMBARQUER AVEC CE CHAUFFARD.

- \+ Bonne reconstitution de Barcelone
- \+ Variété des modes de jeu
- − Prise en main trop assistée
- − Aucune I.A., donc aucun challenge
- − Bugs et ralentissements

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Quand j'ai vu émerger ce géant des glaces, je me suis dit que perdu pour perdu, autant prendre quelques captures d'écran.




**CONFIG MINIMUM** CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram (1Go sous Vista), Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Electronic Arts
**DÉVELOPPEUR** Phenomic/Allemagne
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

# BattleForge

SHAKER

**MON BARMAN ME DISAIT L'AUTRE JOUR QU'UN COCKTAIL DE GRANDE CLASSE NAISSAIT DU DOSAGE PARFAIT ENTRE DEUX BREUVAGES PRÉTENDUMENT INCONCILIABLES. DEPUIS QUE JE JOUE À BATTLEFORGE, JE ME DIS QU'IL EST PROBABLE QUE PHENOMIC ET MOI FRÉQUENTIONS LE MÊME COMPTOIR.**



Le jeu comprend pas mal d'aides à la microgestion bien pratiques. Ainsi, si l'on invoque une créature à côté d'un groupe d'unités, elle l'intégrera instantanément et se joindra à l'action en cours.



Des emplacements stratégiques sont prévus pour faire apparaître des fortifications.

Il était une fois, dans le merveilleux Royaume de la Repompe, un studio appelé Phenomic qui convoitait le trône. « Mais comment faire ? », se lamentait-il auprès de son conseiller Electronic Arts (à la fin de l'histoire on découvre que c'est lui le vrai patron, mais chuuut). « Reprenez ce qui a fait le succès de plusieurs hits et combinez-les ensemble, Messire. Warcraft III et Magic : The Gathering par exemple. Mixez l'aspect STR et les graphismes de l'un avec le système de cartes à collectionner de l'autre et les gens vont se l'arracher. Hin hin hin ! » Trouvant la suggestion plutôt bonne, Phenomic s'enferma alors dans son laboratoire pendant des mois et des mois…

## Et il le fit !

Si BattleForge emprunte les sentiers archiclassiques du STR, il se démarque en n'imposant pas de factions prédéfinies. Chaque joueur se constitue son propre arsenal de créatures, de sorts et de bâtiments, sous la forme d'un Deck de 20 cartes-sorts maximum, choisies dans sa réserve personnelle. Réserve qu'il peut enrichir en lootant de nouvelles cartes après chaque bataille, ou en achetant des boosters (250 points BattleForge par paquet de huit cartes, soit à peu près 2 euros). Depuis le design des cartes jusqu'au principe du coût d'invocation, c'est clairement Magic : The Gathering qui a été mis à contribution pour cet aspect-là du jeu.
Une fois la partie lancée, c'est une véritable course qui s'engage. Disséminés sur les cartes, les Puits d'énergie et les Monuments vous attendent. Plus vous en contrôlerez, plus vous pourrez vous servir de vos cartes de haut niveau. Progressivement, les escarmouches entre troupes légères se transforment en combats de titans et de jeteurs de sorts made in Grosbilistan. L'action est frénétique, et l'absence de base à gérer (les invocations peuvent se faire n'importe où) contribue à rendre la bataille très mobile. Tout le sel de l'histoire demeure dans le fait que l'on ignore ce que l'adversaire a en main, et comment on va pouvoir y répondre.



Le terrain d'entraînement où je prépare mes mauvais coups.

## Un peu de technique

Le jeu est stable, les temps de chargement sont courts et le lag serveur est aux abonnés absents. Du tout bon !

## Soyez coopératif

En plus des duels classiques, BattleForge propose des séries de missions scénarisées. Si certaines, très classiques, n'impliquent qu'un seul joueur, d'autres en revanche requièrent 2, 4 ou 12 participants, et fonctionnent comme de véritables raids. On vous demandera, par exemple, de renforcer les défenses d'un camp assiégé par des hordes d'ennemis, tout en faisant taire d'immenses canons en train de le pilonner. Chacun de ces scénarios demande la plus grande coordination entre les membres du raid, et finit invariablement par un affrontement épique entre les unités les plus puissantes des joueurs, et un boss terriblement costaud accompagné par toute une cour de monstres à peine plus chétifs. Les graphismes enfantins et colorés font penser à du Warcraft III, à peine amélioré. Le jeu conserve néanmoins une identité visuelle propre, suffisamment attachante et sympathiquement rondouillarde pour rester agréable à l'œil.

## Crachez au bassinet, Messire

La première édition de BattleForge comprend 200 cartes virtuelles. De nouvelles éditions devraient se succéder à un rythme encore non communiqué. On peut cependant imaginer que là encore, c'est Wizards of the Coast (la société éditant Magic : The Gathering) et son rythme bisannuel qui seront pris pour modèles. Obliger le joueur à débourser ses picaillons pour pouvoir jouer dans de bonnes conditions à un STR qu'il a déjà payé une cinquantaine d'euros peut faire grincer quelques dents. Il faut pourtant se rendre à l'évidence : on retrouve assez fidèlement ici le côté addictif qui nous a tous poussés un jour ou l'autre à engloutir des fortunes dans des bouts de carton. Vous ne voyez pas de quoi je veux parler ? Mais siiiii, cette frustration qui vous pousse, moins d'une demi-heure après une défaite humiliante, à franchir le seuil de votre revendeur fétiche pour « trouver le moyen de lui régler son compte à ce petit bouffon et son Deck cheaté ! » Ça y est, vous vous remettez ? Eh bien, à BattleForge, c'est un peu la même histoire. Les quatre Decks de base trouvent vite leurs limites face aux jeux super-optimisés des malades que l'on rencontre (Allemands dans leur écrasante majorité, tirez-en les conclusions que vous voudrez). Pour parvenir à leur niveau, une seule solution : oser des combinaisons improbables entre les capacités spéciales de plusieurs créatures et les tester jusqu'à trouver une solution plus efficace, avant de repartir au charbon et commencer à arracher des victoires… ou pas. Quoi qu'il en soit, on se prend rapidement au jeu, et c'est tout ce qui compte.

**Savonfou**



Les parties sont toutes hébergées sur les serveurs de Phenomic, même les batailles solo, que l'on ne peut du coup pas mettre en pause. Malheureusement pour les petites vessies, elles sont parfois fort longues !



TIPS JEU

**Un dictionnaire franco-allemand : 28,46 euros**
**Un stage intensif au Goethe Institut : 2280 euros**
**Comprendre ce que me disent mes coéquipiers : ça n'a pas de prix !**

On visualise notre progression dans les campagnes via cette carte.

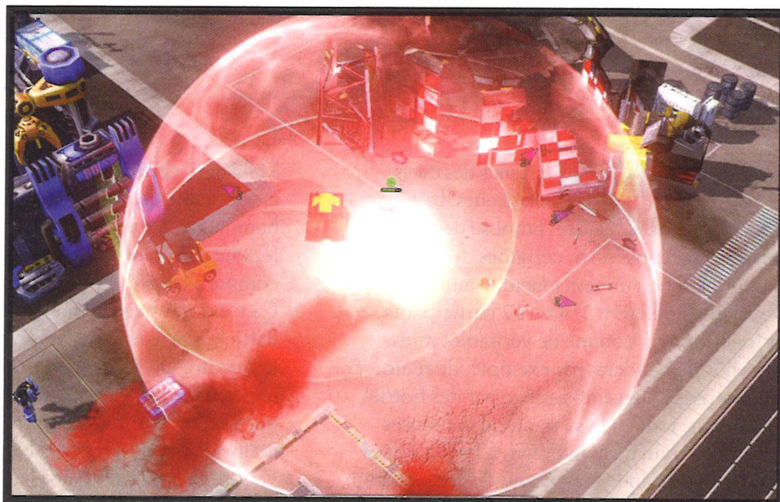


## En Deux Mots

Un peu court en termes de cartes et de scénarios, et doté de graphismes un peu vieillots mais sympathiques, BattleForge saura séduire les amateurs de jeux de cartes à collectionner autant que ceux qui cherchaient désespérément un STR de compétition à la fois simple et aux possibilités tactiques presque illimitées !

- + Le système d'invocation
- + Jouer à qui à la plus grosse
- + Design agréable mais…
- − …pas beaucoup de polygones
- − L'achat de booster

| Note | |
|---|---|
| 7 | Technique |
| 6 | Artistique |
| 7 | Intérêt |



Avec son tailleur sombre et sa coupe Emo-Goth, voici celle qui nous transmet les ordres de ces salauds de FutureTech.




# Alerte Rouge 3

SESSION DE RATTRAPAGE

# La Révolte

LES ALLIÉS CROYAIENT EN AVOIR FINI, MAIS AU PAYS DU KITCH, LES MÉCHANTS SE RELÈVENT TOUJOURS POUR UNE NOUVELLE DANSE. ÉTEIGNEZ VOS CIGARETTES, PROTÉGEZ-VOUS LES YEUX, ALERTE ROUGE 3 ET SES ACTEURS EXÉCRABLES SONT DE RETOUR !




**CONFIG MINIMUM** CPU 2,2 GHZ (2,6 SOUS VISTA), 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
**ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS
**DÉVELOPPEUR** ELECTRONIC ARTS/ÉTATS-UNIS
**TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

Pour ceux qui auraient séché mon flamboyant article paru dans notre Spécial Noël (c'est pô bien !), rappelons que le RTS Alerte Rouge 3 alliait des graphismes traumatisants à un gameplay fun mais fossilisé. La Révolte suit cette noble ligne de conduite et égrène au fil de trois campagnes peu convaincantes 11 nouvelles unités. Ces dernières vont de l'anecdotique Moto Mortier soviétique, aux véritables monstres que sont la Giga Forteresse et le Véhicule de Pacificateur, dont la puissance de feu rase une base en quelques secondes. Bien que d'une violence démentielle (ndSundin : et des noms à coucher dehors), ces nouveautés ne semblent pas perturber l'équilibre entre les factions, et s'intègrent très bien à l'arsenal déjà existant. Un bémol cependant : nous ne serons vraiment fixés sur l'équilibrage qu'après un patch prévu pour les prochaines semaines, qui permettra de les utiliser en multijoueur. Les développeurs ont en effet estimé ces ajouts trop bourrins pour être d'ores et déjà lâchés dans les parties en ligne, et ont préféré se laisser quelques mois de réglages supplémentaires…

## Tetsuoooooo ! Kanedaaaaaa !

Une quatrième mini-campagne suit les pérégrinations de Yuriko Omega, surnommée par moi-même « Tetsuo sans pénis ». Contrôlée à la façon d'un hack & slash, la frêle jeune fille y massacre des armées entières au sein d'installations scientifiques dignes du manga Akira de Katsuhiro Ôtomo. Une petite balade bien nerveuse qui rompt la routine du : « construire base, trouver base ennemie, détruire base ennemie, mission suivante ».
Autre atout marquant : le « Défi du Commandeur ». Les infâmes capitalistes de FutureTech (les méchants du présent volet) nous proposent de relever une série de 70 défis. L'idée étant que chaque victoire étoffe un peu plus l'arsenal disponible pour les missions suivantes. Dans l'une d'elles par exemple, il faudra résister aux assauts de Soviétiques surgissant de toutes parts ; dans une autre, votre armée devra traverser un champ bombardé par des satellites russes. Bref, tout cela ne manque ni d'idée ni de challenge, et pour un prix modeste, La Révolte rehausse l'intérêt du jeu d'origine, et mérite indubitablement que l'on s'y arrête.

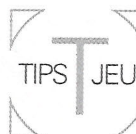
**Savonfou**

La Faucheuse constitue une appréciable force de frappe rapidement disponible qui faisait défaut aux communistes.



### Un peu de technique

Propre et bien optimisé, le jeu tourne à fond sur une bécane moyenne (Core 2 Duo, carte graphique 8800 GTX et 2 Go de Ram).




**La majorité des défis peuvent se gagner en prenant l'Empire du Soleil Levant, et en associant le Striker-VX et le Tengu Mecha. En alternant les formes terrestres et aériennes de ces deux unités, vous serez capable de faire face à toutes les situations.**

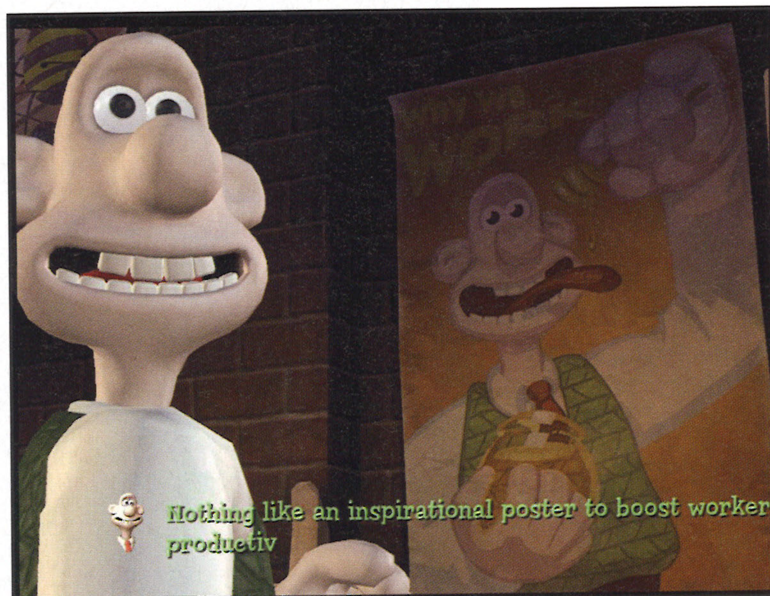
### En Deux Mots

AVEC DE NOUVELLES UNITÉS ORIGINALES ET FUN À JOUER ET UN GAMEPLAY PLUS DIVERSIFIÉ, LA RÉVOLTE SE RÉVÈLE MÊME PLUS INTÉRESSANT QUE LE JEU DE BASE. CET ÉPISODE RESTE CEPENDANT SUSCEPTIBLE D'EXPÉDIER VOS RÉTINES AU PAVILLON DES GRANDS BRÛLÉS.

+ Les nouvelles unités (mais pas toutes)
+ Le défi du Commandeur
+ La campagne Noriko Omega
– Ma note d'opticien

| | |
|---|---|
| 7 | TECHNIQUE |
| 5 | ARTISTIQUE |
| 7 | INTÉRÊT |

POUR SON PREMIER JEU WALLACE ET GROMIT, TELLTALE M'A ENCORE DONNÉ UNE GRANDE LEÇON DE VIE. J'AI APPRIS QU'ÊTRE INVENTEUR, C'EST COMME ÊTRE POÈTE : C'EST TRÈS CLASSE SUR LE PAPIER, MAIS ÇA NE REMPLIT PAS LE FRIGO.




Beau gosse le mec sur le poster, non ?

# Wallace & Gromit in Fright of the Bumble Bees

HAPPY CULTURE

Cette fois-ci, Wallace est au pied du mur. Depuis des mois, il fuyait son paillasson du regard pour ne pas voir s'amonceler les factures. Pour couronner son angoisse, la nuit dernière, son Super Sniffer 3000, sa souris robotique, est allée saccager la boutique fromagère du voisin. Il lui faut de l'argent et vite. Divine providence, ce soir son quartier organise sa traditionnelle fête du miel. Le truc, c'est qu'il n'y a plus de miel et qu'il est le seul à posséder une ruche. Hélas, faute d'argent, il a depuis longtemps laissé mourir son jardin. Sans fleurs, pas de butinage. Sans butinage, pas de miel. Sans miel, pas d'argent… Mais bon, un miracle peut toujours arriver ! Et statistiquement quand Telltale est aux commandes, on peut même dire qu'ils arrivent souvent. Après tout, si Dieu a fait le monde en six jours, pourquoi Wallace ne pourrait-il pas, avec l'aide de son chien Gromit, faire pousser un jardin luxuriant en une journée ?

## Du nectar

Après les épisodes mitigés de Strongbad, Telltale devait prouver que le succès de ses Sam & Max ne devait rien au hasard, et il l'a fait ! Les développeurs ont parfaitement retranscrit à l'écran l'esprit décalé de l'animé Wallace & Gromit. L'intrigue de ce Fright of the Bumble Bees (premier épisode d'une série de quatre), à la fois légère et absurde crée un agréable décalage avec la mine grave et anxieuse de Wallace. Autre réussite : la refonte du moteur. L'aspect graphique « pâte à modeler » confère à l'aventure un cachet certain qui devrait ravir les fans. Toujours sur un plan technique, soulignons que ce jeu n'est plus un point & click. Ici, vous jouerez soit au pad, soit avec le combo clavier/souris. Cette maniabilité peu commune déroute, les premiers instants, mais se fait vite oublier ; preuve s'il en est qu'elle est bien pensée. Donc voyez-là simplement comme une évolution des vieux jeux 3D LucasArts. Question puzzle, le jeu est assez simple. J'ai même été surpris de ne trouver aucun dialogue à choix multiples ! Là où la Freelance Police brille par ses répliques cultes, W&G table avec succès sur une fluidité de l'action (d'où des énigmes simples). Donc même si elle est moins percutante que Sam & Max, cette nouvelle série Telltale s'avère très séduisante. Envoyez-nous un Épisode 2 détonnant pour concrétiser tout ça ! Ça urge !

**Lucky**

Allô ? Je capte mal, je suis sur mon portable !




### Un peu de technique

Rien de particulier à signaler ici, si ce n'est qu'un pad est préférable au combo clavier/souris. Alors O.K., cette maniabilité fera hurler au scandale les puristes conservateurs du jeu d'aventure, mais reconnaissez au moins à Telltale une volonté de faire évoluer le genre.




CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR TELLTALE GAMES
DÉVELOPPEUR TELLTALE GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



Vous jouerez parfois Gromit.

### En Deux Mots

POUR INAUGURER SA NOUVELLE SÉRIE, TELLTALE NOUS A CONCOCTÉ UN PREMIER ÉPISODE TRÈS ENTHOUSIASMANT. VOUS VOULIEZ SAVOIR À QUOI RESSEMBLE UN BON JEU D'AVENTURE ? VOUS AVEZ VOTRE RÉPONSE.

+ Fidèle à l'esprit Wallace et Gromit
+ 5.50 euros
- 4 heures d'aventure
- Sous-titré, mais pas doublé

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

LE FAUVE CHAUVE FAIT SON RETOUR SUR PC ! IL N'Y A PAS DE CAGE ASSEZ SOLIDE POUR LE RETENIR PRISONNIER : LA PREUVE PAR DEUX AVEC CE PACK OÙ L'ÉVASION EST GARANTIE !







Commence pas à te plaindre sale gosse, t'as assez foutu le souk comme ça ! M'enfin, je vais t'aider parce que j'ai bon cœur et que ta mère a un objet dont j'ai besoin...

# The Chronicles of Riddick

FPS CARCÉRAL

# Assault on Dark Athena




CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Starbreeze/Suède
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Deuxième jeu du mois avec de vrais morceaux de Vin Diesel dedans, mais cette fois, exit le cynisme : Dark Athena n'est pas du tout risible, oh que non. Un jeu, un bon, un FPS avec une âme et une lame, brutal et carcéral, dressant un doigt rageur aux productions lisses et stériles. En plus, c'est un sacré deal que nous propose Atari, en offrant Escape from Butcher Bay (sorti fin 2004 dans l'indifférence générale) en guise de hors-d'œuvre. Deux grands jeux de SF pour le prix d'un, on n'a pas fait meilleure affaire depuis des mois ! Indissociables, ces deux titres ont pour héros le sieur Riddick, un humain plus qu'humain, meilleur personnage du répertoire monolithique de « l'acteur » Vin Diesel. Riddick est donc, comme on peut s'y attendre, chauve, ultra-baraqué, peu bavard et sarcastique. Sans famille, sans foi ni loi, doté d'un simple pouvoir spécial qui ferait marrer Sam Fisher : avec ses yeux de chat, il peut voir dans le noir. Pas de télékinésie, pas de possession mentale, pas d'armure de combat, rien d'autre que des pupilles sensibles qui lui permettent de voir là où c'est sombre. C'est tout, et ça suffit pour le rendre redoutable face au commun des mortels : les ténèbres, c'est son domaine et il y règne.



Observez l'adversaire et votre arme au lieu de spammer les attaques. Quand l'arme blanchit, c'est le moment d'appuyer pour faire un coup mortel.





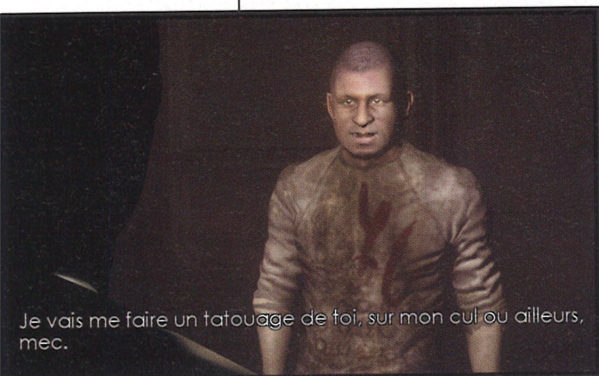
Attaquer dans le dos reste la manière la plus efficace pour égorger discrètement un drone.

## Prison Break

Escape from Butcher Bay constitue une bonne entrée en matière pour faire connaissance avec le personnage, fraîchement encristé dans une taule sordide des fins fonds de la galaxie pour un crime quelconque. Et on ne peut que féliciter les Suédois de Starbreeze qui, en moins de cinq minutes, rendent intéressant le monsieur (issu d'un film de série B, Pitch Black), tout en posant un univers futuriste pas facile d'accès. Ce




Le jeu parle mal de la bouche. Vous vous attendiez à du Proust de la part de taulards et de bidasses ?




## Un peu de technique

**Le jeu est fluide, compte tenu de l'âge de son moteur 3D, malgré la complexité de certaines animations. Les temps de chargements sont très courts. Un régal sur les configurations d'entrée de gamme.**

Le jeu vous fait brièvement contrôler un drone. Sont plus mous que vous... mais ils ont un gun !




premier épisode s'ouvre avec une séquence guidée à la Half-Life, où l'on se fait accueillir par les quolibets des autres taulards, ravis de voir de la chair fraîche débarquer dans cette poisseuse et hermétique prison qu'est Butcher Bay. Les murs sont épais, l'humidité suinte, les gardes sont à peine plus civilisés que les bêtes sauvages qui les entourent. Riddick n'en a cure, une seule idée lui obsède le cervelet : se barrer, et fissa, de cet endroit de merde. Et c'est à vous de l'aider, en vous glissant littéralement dans sa peau. La prise en main est excellente, que cela soit au pad ou au clavier/souris, avec une précision de tir qui ne laisse aucune équivoque quant à votre skill ou ses carences. Riddick n'est pas un soldat : une grande partie de Butcher Bay et de Dark Athena se déroule d'ailleurs sans arme, privilégiant l'exploration, le dialogue et le combat à mains nues. Vous ne pouvez pas ramasser d'armes à feu, la plupart étant protégées par un verrou ADN vous gratifiant d'une décharge électrique lorsque vous les saisissez. Pas grave, Riddick a des battoirs de compétition : il sait enchaîner bourre-pif et torsions avec une efficacité digne d'un instructeur de Krav-Maga. La prise en main reste simple : il suffit d'appuyer sur une direction et sur un bouton pour balancer un bon gros pain ou d'attendre un contre, indiqué à l'écran par un clignotement de l'arme de l'adversaire. Simple mais efficace, ce combat à mains nues permet d'appesantir davantage l'atmosphère. Ce n'est pas pour les fillettes, le langage peu châtié employé par les NPC vous en persuadera rapidement. Les dialogues sonnent juste, interprétés par des acteurs convaincus. L'ambiance sonore est également exceptionnelle, avec, dans Dark Athena, une musique interactive très inspirée de Battlestar Galactica.

## La même, en mieux

Bien évidemment, vous sortirez de Butcher Bay. Pour vous retrouver prisonnier du Dark Athena, un gigantesque vaisseau prison duquel vous devrez, là aussi, vous évader. Les murs de pierre laissent place à des panneaux de métal, les détenus à des drones décérébrés. Là aussi, le soleil oublie de briller… L'infiltration y est un peu plus poussée : se planquer dans les zones d'ombres pour échapper aux regards est encore plus crucial. Le jeu du chat et de la souris atteint des sommets, transcendé par un level design méticuleux. C'est un véritable plaisir de parcourir les cales du Dark Athena et de tendre des embuscades à ces crétins de drones, d'escalader ses poutres ou de se faufiler dans ses conduits d'aération. Ce jeu est une apologie de la claustrophobie. La seconde partie en extérieur est visiblement peu à l'aise dans ses baskets, copiant un peu maladroitement Half-Life 2 en faisant reposer son intérêt sur un gun à tir différé pas vraiment génial. Les ténèbres restent l'élément de prédilection de ces deux titres, capables d'accélérer vos pulsations cardiaques à la simple vue d'un rai de lumière. Le moteur 3D maison de Starbreeze s'en sort à merveille sur ce plan, offrant des effets dynamiques simples, mais parfaitement en adéquation avec le gameplay. Question placage de textures et polygones, il commence à accuser sérieusement son âge, mais cette fatigue ne se fait pas trop ressentir, vu l'excellence de l'ensemble. Sans maîtrise, la puissance n'est rien : les péripéties de Riddick prouvent qu'un bon game design, couplé à une excellente prise en main et un univers cohérent, outrepasse largement la technique. Deux jeux magnifiques et habités, donc, d'une qualité que seuls les artisans peuvent encore atteindre.

**Styx**



Riddick, le seul jeu où l'on a mal pour le héros quand on le soigne !

## En Deux Mots

De l'action, de l'émotion, de l'infiltration : Riddick tape là où ça fait mal. Ce FPS mutant à l'ambiance épaisse, doté d'un level design quasi parfait, souffre un peu de sa vétusté, mais seulement si l'on y regarde de très près… De grandes heures de bonheur gamer à prix discount, ça ne se refuse pas.

- + L'ambiance, tangible
- + Excellent level design
- + Prise en main excellente
- − Ennemis peu variés
- − Textures moches et moteur usé

| Note | |
|---|---|
| Technique | 7 |
| Artistique | 7 |
| Intérêt | 8 |



La guerre, ça tache !



Tales of Valor apporte quelques nouvelles unités. Mais pas de quoi modifier radicalement vos tactiques.

# Company of Heroes

RTS ALLÉGÉ EN NOUVEAUTÉS

# Tales of Valor

DANS UN MONDE RÊVÉ, UNE EXTENSION APPORTE SUFFISAMMENT DE NOUVEAUTÉS POUR REDONNER UN COUP DE FOUET À UN GAMEPLAY USÉ PAR DES HEURES DE JEUX INTENSIVES. DANS UN MONDE RÊVÉ...



PUBLIC AVERTI · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram (1 Go pour Vista), Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** THQ
**DÉVELOPPEUR** Relic Entertainment/Canada
**TEXTE ET VOIX** en français

Les détails des unités sont toujours aussi soignés.



Depuis des années, le genre « Seconde Guerre mondiale » ne parvient pas à se débarrasser de l'image barbante qui lui colle aux rangers. Il faut dire que le Débarquement sur les plages normandes a été décliné de trop nombreuses fois, à travers des jeux aussi variés que chiantissimes. Mais c'était sans compter sur le lancement du RTS Company of Heroes en 2006 qui a su apporter un peu de sang frais dans un univers réservé jusque-là à des anciens combattants aux réflexes diminués par l'arthrite. Heureusement pour nous, la recette utilisée jusqu'alors reste inchangée sur Tales of Valor – ce qui est à la fois rassurant et problématique. Cette extension jouit donc d'une prise en main intuitive, de scènes d'action magistrales et d'effets époustouflants. Malheureusement, si le dynamisme des trois nouvelles campagnes pourra relancer l'intérêt des quelques fans, ça restera un peu léger pour la plupart des joueurs. Une poignée d'heures à peine suffit pour boucler ces épopées, durant lesquelles l'on découvrira quand même un nouveau système de visée améliorée appelé « Direct Fire », qui permet au joueur de prendre le contrôle de la visée. Par exemple, d'un simple clic, il peut obliger un tank à tirer où il le désire afin de détruire volontairement le décor. Le détail est certes amusant, mais ne nous poussera pas à courir jusqu'au magasin le plus proche pour acheter TGV...

## Produit allégé

Ne soyons pas défaitistes pour autant, il reste encore un élément qui peut titiller l'envie de découvrir TOV : l'option multijoueur, et notamment le nouveau mode Opération. Ici, plusieurs joueurs s'allient pour résister à un ennemi commun dirigé par l'ordinateur. Parfait pour les amateurs de co-op. Pour le reste, vous l'aurez compris, TOV respecte la plus pure tendance printanière : le régime ! Cette extension light n'apporte rien de suffisamment neuf pour modifier vos stratégies et relancer l'intérêt de COH durant des mois. Mais il n'en reste pas moins très plaisant puisqu'à la base, le RTS de Relic est passionnant. Notez tout de même qu'en tant que stand alone, TOV ne nécessite pas de posséder le jeu d'origine pour être installé. Cependant, si vous désirez découvrir cette série, optez plutôt pour l'original de COH, qui, lui, ne vous coûtera que 10 petits euros.

**Cyd**

### Un peu de technique

Visuellement, Tales of Valor reste à la hauteur des productions actuelles. Les combats sont nerveux et en mettent plein la vue, sans demander un PC de guerre pour afficher tous les détails à fond. Poussez tout de même à 1 Go de Ram minimum pour vous éclater en multi sans ralentissements.

### En Deux Mots

Bien que COH soit un excellent RTS, cette nouvelle extension donne l'impression que Relic a trop tiré sur la peinture pour repeindre les murs. Dommage que les développeurs aient manqué de matière première pour terminer le ravalement !

+ Mode multi Opération
+ Trois nouvelles campagnes
- Trop court
- Manque de nouveautés

| | |
|---|---|
| TECHNIQUE | 7 |
| ARTISTIQUE | 7 |
| INTÉRÊT | 6 |

GTA-LIKE EN ESCARPINS, LE PARRAIN SURFAIT AVANT TOUT SUR SA LICENCE PRESTIGIEUSE. POUR CETTE SUITE, EA A REVU SES AMBITIONS À LA HAUSSE EN ÉLARGISSANT LE CHAMP D'ACTION DU JOUEUR. UN PARI AUDACIEUX! ET PAYANT?



Des loisirs sains qui peuvent se transformer en business florissant.

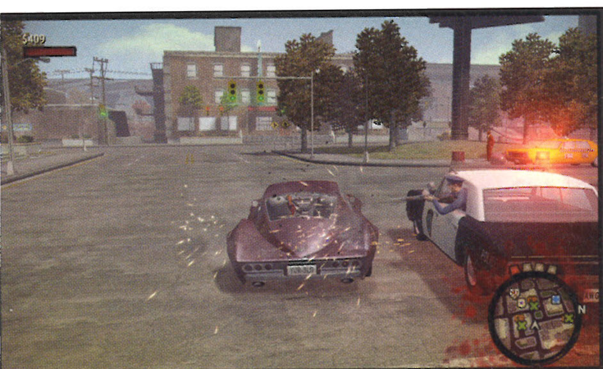
# Le Parrain 2

BAC À SABLE MAFIEUX

C'est une relecture assez libre du second épisode de la trilogie de Coppola que nous propose cette fois-ci EA. Dans l'ombre de Michael qui a repris les rênes, nous sommes invités à faire régner la famille Corleone sur les principales plaques tournantes mafieuses, de New York à Miami. En bon capitaliste boulimique, le Don n'a qu'un objectif: prospérer. Un trait de caractère qu'il partage avec les familles voisines, d'où la guerre perpétuelle qu'il doit mener en grand chef des opérations. Principale nouveauté du Parrain 2, en plus des classiques phases à pied ou en voiture, la gestion de sa famille, qui revêt désormais une importance capitale. Cette suite plus inspirée intègre ainsi un nouveau niveau de jeu intitulé « L'œil du Don ». L'action arrêtée, le joueur bascule de la vue à la troisième personne vers une carte complète de la ville et peut consulter la répartition des territoires. Une interface bien pensée qui permet de protéger son business en engageant des gardes et d'étendre son emprise en commanditant des opérations commando sur les bâtiments contrôlés par l'ennemi.

## Le Don de soi

Doté des pleins pouvoirs, le Don agit sur tous les fronts.



Les flics trop collants finiront six pieds sous terre.

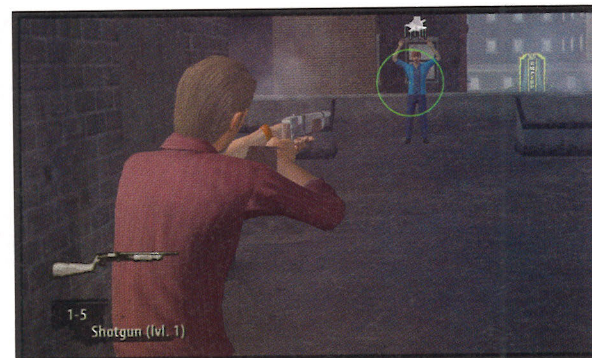


PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS REDWOOD SHORES STUDIO/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Il donne les ordres, recrute et spécialise ses mercenaires, décide des activités illégales très lucratives qu'il souhaite développer. La maîtrise du territoire passe notamment par le racket de petits commerces, pour aboutir à une mainmise sur tous les trafics (sexe, drogue, bagnoles, armes). Bref, il gère son empire du haut de sa tour de verre, un gros Habano fumant entre les lèvres, profitant du luxe et des belles pépés que ses valises pleines de billets verts lui permettent de s'offrir. Enfin, en théorie, car en pratique Le Parrain 2 réserve quelques mauvaises surprises. À commencer par l'I.A. bâclée qui transforme la plupart des phases de jeu en pénitence. Ainsi, les opérations gérées automatiquement entravent souvent le bon essor de son business. C'est donc au joueur de prendre sur lui pour mener les affaires à bien, quitte à en passer par des phases d'action terriblement stéréotypées. C'est bien simple, Le Parrain 2 est tellement rigide dans ses contrôles et limité dans ses possibilités que ses descentes musclées en deviennent exaspérantes. Ainsi, tout le pan Action du jeu s'effondre d'un bloc. Il y avait pourtant matière à faire bien mieux avec un concept aussi fourni en idées (système de dialogues, gestion mafieuse et stratégie de terrain). Une belle déception, d'autant plus que la densité scénaristique méritait un meilleur sort.

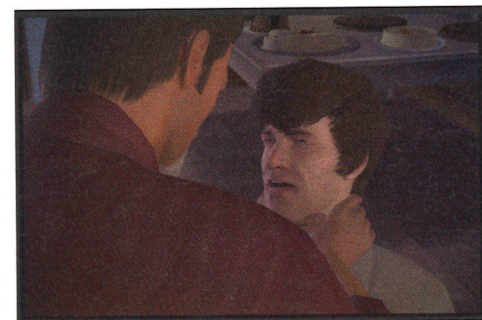
**Clint**




La messe est dite!

### Un peu de technique

Si l'enrobage visuel et sonore est plutôt réussi, c'est la technique qui crible Le Parrain 2 de balles. Cubique, sous texturé et grossier dans l'animation, le jeu a toutefois le mérite de ne pas être gourmand. Le punch des explosions ne suffit pas à faire oublier les carences graphiques d'un moteur poussiéreux.



### En Deux Mots

AMBITIEUX ET BIEN PENSÉ, LE PARRAIN 2 NE S'EST PAS DONNÉ LES MOYENS TECHNIQUES ET LUDIQUES D'EXPLOITER SON POTENTIEL. À MOINS D'ÊTRE FAN DE LA TRILOGIE DE COPPOLA ET PEU REGARDANT, PASSEZ VOTRE CHEMIN.

+ Traitement scénaristique
+ Aspect gestion bien pensé…
- …mais inexploitable pleinement
- Rigidité des contrôles

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

# Des Utilitaires à la Mode

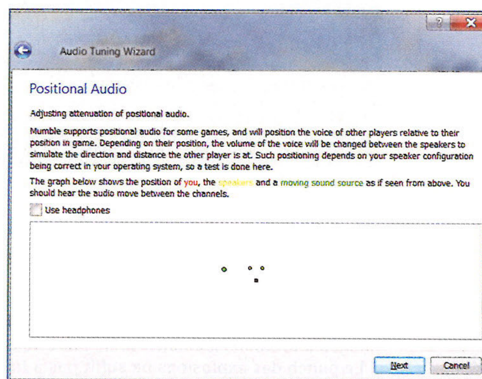
PAR C_WIZ

**Si l'on revient toujours à certaines valeurs sûres, le monde des utilitaires nous permet aussi de découvrir de nouvelles perles pour peu que l'on ose s'aventurer un peu. C'est le cas de l'excellent Mumble qui fait passer Teamspeak pour un logiciel aussi démodé que Roger Wilco. Souvenirs souvenirs…**

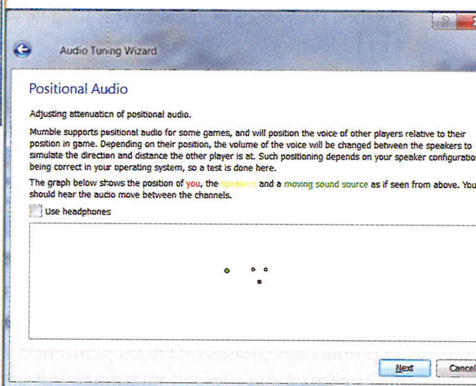
## Mumble

- VERSION : 1.1.7
- ÉDITEUR : Thorvald Natvig
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mumble.sourceforge.net

Pour peu que vous ayez joué en ligne à des jeux en coopération, vous avez probablement dû utiliser Teamspeak. Normal, c'est un peu la référence quand il s'agit de hurler dans un micro des ordres que les gens ne suivent pas. Vu qu'il est gratuit pour un millier de joueurs à la fois, à moins de monter le plus gros raid de l'histoire de l'univers des MMO, on ne voit pas trop de raison de lui chercher une alternative. Pourtant Mumble a quelques arguments bien trouvés pour se faire valoir. Déjà du côté de la qualité du son, il utilise par défaut le codec Speex (très populaire sous Teamspeak aussi) en appliquant un tas de filtres pour améliorer la qualité, ce que l'on ressent très vite. Il y a même une suppression d'écho efficace pour utiliser un micro classique et des enceintes (pour ceux qui n'aiment pas les casques). Cela marche assez bien chez nous mais les résultats peuvent varier grandement d'une config à l'autre, donc on ne va rien vous promettre. Il ajoute en prime trois fonctionnalités sur la table qui nous plaisent particulièrement. La latence très faible en premier lieu, comme souvent c'est quelque chose que l'on ressent à l'usage, mais la différence nous a semblé évidente en jeu. Ensuite la surimpression du nom de la personne qui parle, directement dans le jeu. Là encore c'est très pratique. Enfin, pour quelques titres, il y a la possibilité d'obtenir une information de position en plus du son. Si un joueur dont l'avatar est à votre droite vous parle, vous entendrez sa voix à droite. Idem pour devant/derrière. Particulièrement efficace dans Call of Duty quand l'on joue « serrés », dans un Team Fortress 2 cela ressemble plus à une boucherie. Au pire cela se désactive, la liste des jeux qui supportent la fonctionnalité (il faut extraire la position de votre joueur relativement aux autres) n'est pas encore très longue (Battlefield 2, les CoD, mais surtout les jeux Valve, L4D inclus) mais il y a déjà l'essentiel. Mumble, qui a le bon goût d'être open source, se bonifie avec le temps et vient rappeler aux développeurs de Teamspeak que leur version 3 est un brin en retard. Nous, on aime.

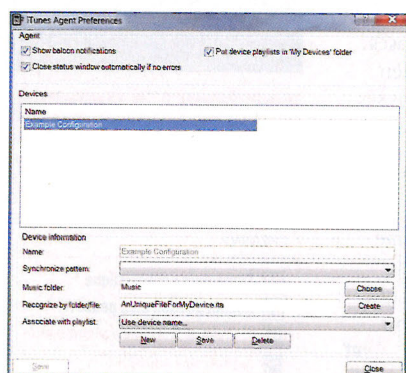



**L'interface de sélection de serveurs et de canaux de discussion ne fait pas dans l'originalité.**




**On peut configurer précisément la proportion dans laquelle le son s'atténue quand un joueur est loin de nous. Bien configuré, cela peut donner un net avantage…**

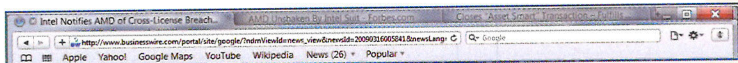
**On pourra soit créer manuellement une liste au nom du périphérique dans iTunes, soit utiliser une liste dynamique ou la fonction Genius.**




## iTunes Agent

- VERSION : 1.3
- ÉDITEUR : Jaran Nilsen
- LICENCE : Freeware
- URL : http://ita.sourceforge.com

Réutiliser iTunes vous rappelle assez vite ses limites. Le mois dernier on vous montrait comment récupérer sa musique de son iPod/iPhone sans passer par iTunes ; ce mois-ci, on va faire le contraire. iTunes Agent permet d'utiliser n'importe quel baladeur avec iTunes. En gros, tout ce qui ressemble à une clef USB quand on le branche sur son PC (ce qui inclut à peu près tous les baladeurs du monde hors iPod/iPhone, même la PSP). Par défaut on doit associer un périphérique à une liste de lecture (qui peut être une liste dynamique), iTunes Agent faisant le reste. Depuis les versions précédentes, il est devenu robuste et stable, ce qui le rend pleinement utilisable. Miam.

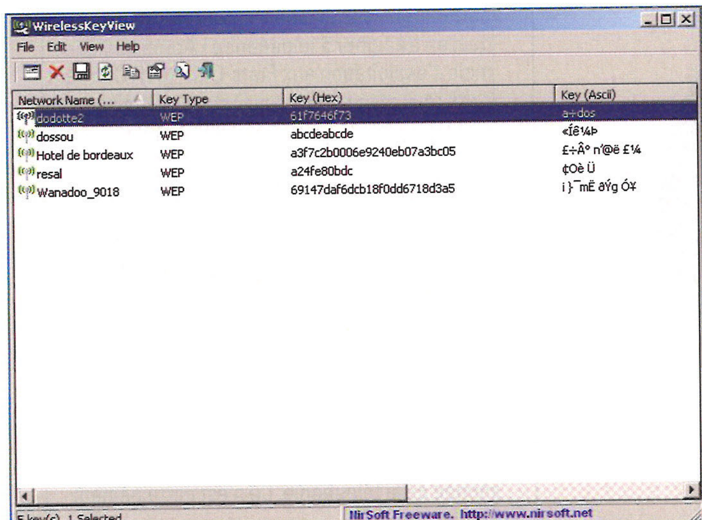


Les onglets semi-transparents marcheront beaucoup mieux si vous forcez l'opacité du bord des fenêtres dans Vista...

## WirelessKeyView

Il ne faut pas juger les passions. Certains aiment les trains, iTunes et Jack Bauer. D'autres aiment écrire des logiciels pour récupérer les mots de passe que l'on a perdus. Pour Nir Sofer c'est même un mode de vie puisqu'il en a écrit pour les logiciels de messagerie instantanée (ICQ, MSN, AOL, Miranda, Trillan...), les clients mails, les navigateurs web qui sauvent des mots de passe sans vous permettre de les regarder (Internet Explorer, Chrome)... Il n'aime pas les choses cachées bêtement, et le pauvre a du boulot puisqu'il y en a un tas dans Windows. Comme les clefs WEP/WPA que l'on a sauvées sur sa machine, impossible de les relire simplement quand un ami de passage vous demande votre clef WiFi. WirelessKeyView s'attaque à ce problème honteux en permettant de copier/coller les clefs sauvées. Simple et pratique, comme le reste de l'œuvre de Nir Sofer à laquelle on vous conseille franchement de jeter un œil.

- **VERSION : 1.25**
- **ÉDITEUR : Nir Sofer**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.nirsoft.net/utils/wireless_key.html**




## Safari 4

- **VERSION : bêta**
- **ÉDITEUR : Apple**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.apple.com/safari/**

Les navigateurs de nouvelle génération tapent à la porte en ce moment. On vous parle assez souvent de la version 3.1 de Firefox qui a d'ailleurs été renommée en 3.5 pour montrer que ses avancées sont majeures. Microsoft continue ses bêta d'Internet Explorer 8 qui très franchement ne nous ont toujours pas convaincues (il se dit même que Microsoft pense à repartir d'une feuille blanche pour la suite... et ils n'ont pas tort...), et Chrome, le navigateur de Google continue aussi son petit bonhomme de chemin. Et dans tout ça, il y avait aussi Safari, le navigateur d'Apple qui était « bizarre » sur PC. En grande partie parce qu'il n'utilisait pas l'anti-aliasing de fontes par défaut de Windows pour son rendu. Ce qui repoussait un bon tas d'utilisateurs. Pour la version 4, ils ont corrigé le tir, on peut enfin choisir son anti-aliasing. Mieux, cela ressemble enfin à une application Windows, même les fenêtres ont un look naturel. Quelques idées ont été piquées à gauche et à droite, comme les onglets en haut de la fenêtre (subtilisée à Chrome). Sous Vista, on a un peu de mal à lire le titre des onglets, et en l'absence de l'icône du site, on met un peu de temps à se rappeler sur quoi l'on clique. On a droit à quelques idées presque originales comme la page de démarrage « Top Sites » qui vous montre vos sites préférés sous la forme d'une mosaïque. L'historique reprend l'idée du Cover flow d'iTunes (vous naviguez dans les captures d'écran des sites), ce qui est... dépaysant. Safari 4 tente d'apporter une dose de nouveautés dans la navigation web. Comme tout ce qui est mode, c'est une affaire de goût. Ce qui l'est moins, c'est sa rapidité. De nos jours, c'est l'exécution de Javascript qui ralentit les navigateurs, et même les versions bêta de Firefox (qui dépassaient Chrome) sont larguées par Safari 4 qui met tout le monde d'accord. Le logiciel ne manque pas de bonnes intentions, on pourra juste lui reprocher de ne plus être compatible avec les vieux plug-in (comme les bloqueurs de pubs), mais l'on a l'espoir d'en voir arriver des versions. Un vrai coup d'éclat.



La nouvelle page de démarrage Top Sites apparait comme une mosaïque en 3D. C'est assez réussi. La sélection par défaut est remplacée au fur et à mesure par vos sites préférés.



## Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :*
  Gomplayer 2.1.16.4631
  Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
  VLC 0.9.8a
  Media Portal 1.0.1
- *Lecteurs audio :*
  iTunes 8.1
  Winamp 5.55
  Foobar 2000 0.9.6.4b2
- *Mailreaders :*
  Outlook 2007
  Mozilla Thunderbird 2.0.0.19
- *NewsReader :*
  Pan 0.133
  Newsleecher 3.95b3
- *Pagers Internet :*
  Trillian Pro 3.1.12
  Miranda 0.7.17
  Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.2065
- *Antispam :*
  Spamihilator 0.9.9.43
  POPFile 1.0.1
- *Antilourds :*
  AdAware 2008
  HijackThis 2.02
  Autoruns 9.39
  ClamWin 0.94.1
  Malwarebytes Anti Malware 1.34
  Spyware Terminator 2.5.5.166
- *Downloaders :*
  FDM 3.0.848
  WinBITS 1.0
- *Customisation :*
  Desktop Sidebar 1.05.116
  StyleXP 3.19
  DExposE2 08.05.2009
  Iconoid 3.8.5
  Rainbow Folders 2.05
- *Clients FTP :*
  FlashFXP 3.7.8.1328
  FileZilla 3.2.2.1
  SmartFTP 3.0.1026
- *Browsers Web :*
  Firefox 3.5b4
  Google Chrome 2.0.160
  Safari 4 beta (528.16)
- *Browsers d'images :*
  ACDsee Pro 2.5
  Xnview 1.95.4
- *Optimisation système :*
  CCleaner 2.17.853
  Defraggler 1.08.132
  Process Explorer 11.33

# Quoi de Neuf

par Yavin




## Magic

Au vu de la qualité des produits conçus par Google, l'annonce de son arrivée dans le monde de la téléphonie ne peut laisser indifférent. Et quand cette incursion s'accompagne d'un partenariat avec le constructeur HTC, il y a de quoi en trépigner d'impatience ! Après quelques mois d'exploitation aux États-Unis, le HTC Dream a été revu et corrigé par la firme taïwanaise pour donner naissance au magnifique « Magic ». Tout de blanc vêtu, son principal atout ne se situe pourtant pas dans sa belle robe de mariée mais bien au fond de ses… entrailles. Fourni par Google, le système d'exploitation Android se révèle excellent et nettement plus attractif que les vieillissants Symbian ou Windows Mobile. Beau, fluide, pratique et ergonomique en plus d'être facilement modifiable par la communauté, nul doute que le système plaira à bon nombre de geeks en manque de nouveautés à bidouiller. Antithèse de l'iPhone d'Apple, le HTC Magic n'est que le premier pas d'un géant dans le monde de la téléphonie. Ce n'est certainement pas le dernier.

FABRICANT : HTC
SITE WEB : **WWW.HTC.FR**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS (AVEC FORFAIT)




## World of Warcraft MMO

Un unique jeu peut-il accaparer à ce point un joueur pour justifier un périphérique dédié ? En théorie, la réponse est non, mais lorsqu'on s'appelle World of Warcraft, tout devient subitement possible. Ainsi est née la dernière souris de Steelseries qui, devant la possibilité de toucher onze millions d'accros, n'a pas hésité à investir dans une coûteuse licence. D'aspect un peu « cheap », l'engin est censé apporter plus de confort à son utilisateur. En réalité, il s'agit surtout d'une excellente souris programmable disposant de 15 boutons, dont les fonctions de base (dédiée au jeu de Blizzard) peuvent être modifiées à foison. Ajoutez à cela la possibilité de créer jusqu'à dix profils afin de gérer toutes les situations (PvP, Instances…) en un tournemain et vous obtenez un produit plus costaud sur le plan des fonctionnalités que sur la qualité de fabrication. Car il faut avouer que nous attendions quelque chose d'un poil plus cossu pour un tel prix. Quoi qu'il en soit, les fous furieux de WoW pourraient bien craquer pour cette petite bestiole spécialement conçue pour leur faire dépenser près d'une centaine d'euros.

FABRICANT : STEELSERIES
SITE WEB : **WWW.STEELSERIES.FR**
PRIX : ENVIRON 90 EUROS








# Cyborg Mouse

Soyons francs, les produits Saitek ne brillent généralement pas par leur exceptionnelle qualité de fabrication. C'est donc avec une petite appréhension que nous voyons arriver cette souris spécialement destinée aux joueurs et dont le look semble tout droit sorti du cerveau d'un traumatisé de Star Trek. Pour être tout à fait honnête, la Cyborg Mouse n'est pas une mauvaise souris. Elle a même tout ce qu'il faut, là où il faut: huit boutons programmables, gestion de plusieurs profils, résolution jusqu'à 3200 DPI... Malheureusement la prise en main n'est pas des plus agréables et l'impossibilité de changer de résolution à la volée (via un bouton, comme sur la plupart des souris concurrentes) déçoit. Reste, malgré tout, un prix plutôt attractif qui pourrait faire craquer les budgets les plus serrés.

Fabricant : Saitek
Site Web : **www.saitek.fr**
Prix : Environ 50 euros

# IE8

Les gros casques audio ont beau être particulièrement confortables et diffuser un son d'une excellente qualité, ils ont le don de transformer n'importe quel quidam en racaille de l'espace. Du coup, nombreux sont ceux qui leur préfèrent leurs homologues intra-auriculaires, plus discrets mais malheureusement souvent de bien moins bonne qualité. Les petits derniers de chez Sennheiser sont censés, comme tous les casques de la marque, offrir un son d'une pureté exceptionnelle. Mais voilà, avec des basses terriblement appuyées, il est difficile de le conseiller à un amateur de musique classique, jazz ou toute autre musique qui ne s'apparente pas à de l'électro. Pire encore, pour régler le niveau des basses (sans que le résultat soit réellement flagrant) il faudra utiliser un... tournevis ! Un choix de design tout simplement impardonnable pour un casque vendu plus cher que la plupart des baladeurs pour lesquels il est destiné.

Fabricant : Sennheiser
Site Web : **www.sennheiser.fr**
Prix : Environ 320 euros

# Arctosa

Plus doué pour les souris de gamers que pour les claviers, Razer persiste à croire qu'il pourrait un jour parvenir à chatouiller Logitech dans son domaine de prédilection. Inutile de tenter de lutter contre le G19, tout le monde sait que la résistance est inutile. Alors pourquoi ne pas aller chercher un public moins fortuné sur le segment des périphériques d'entrée de gamme ? C'est donc la raison d'être de l'Arctosa, une sorte de Lycosa du pauvre, dépourvu de pratiquement toutes les fioritures, comme le rétroéclairage des touches. Ce clavier propose tout de même des raccourcis multimédia (dont la présence est quelque peu saugrenue sur un tel engin) et la possibilité de créer des macros. Peu adapté aux jeux, cet Arctosa pourrait trouver son public chez les utilisateurs intensifs de traitement de texte qui préfèrent un toucher très souple à la frappe parfois un peu brutale des claviers ultra-plats.

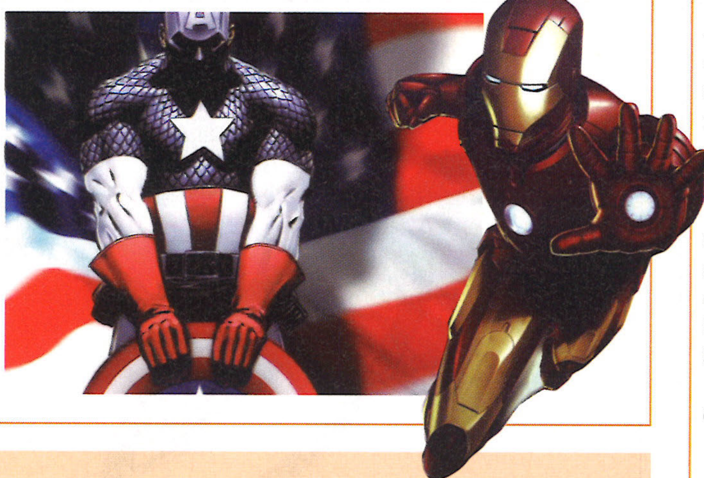
Fabricant : Arctosa
Site Web : **Razer**
Prix : Environ 50 euros



*Business*

## UN MMO MARVEL À NOUVEAU SUR LES RAILS

Le Wall Street Journal, quotidien Web, ô combien gamer, a révélé il y a peu une nouvelle étonnante. En effet, le jeune éditeur Gazillion Entertainment, qui ne compte aucun jeu à son actif, vient de se payer l'exploitation exclusive de la licence Marvel MMO pour les dix prochaines années. Dans la foulée, il a été annoncé que le nouveau studio Gargantuan s'attelait au développement d'un MMORPG basé sur l'univers d'Iron Man, Captain America et compagnie. Souhaitons bon courage à toute l'équipe et espérons qu'elle parvienne à réussir là où Microsoft avait échoué l'an passé.



*Warhammer Online*

## LES YEUX PLUS GROS QUE LE VENTRE !

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Après Age of Conan, c'est au tour de Warhammer Online de fermer « quelques » serveurs pour remotiver ses troupes (et faire baisser ses frais d'entretien). Ainsi Mythic a-t-il annoncé l'extinction de 63 machines, dont 20 sur le sol européen. Il faut dire qu'en lançant son jeu avec une centaine de serveurs, le développeur avait vu un peu trop grand et que, du coup, les 300 000 abonnés de WarO étaient un peu trop éparpillés pour se livrer à une guerre d'envergure. Malgré ce coupable aveu d'impuissance face à un dépeuplement galopant, Mark Jacob se veut rassurant : Mythic va continuer à travailler dur. Pour rappel, le patch 1.3 baptisé la Terre des Morts est toujours prévu pour début juin.



## ÉDITO

**PIIIOUF ! L'ACTUALITÉ DU MOIS A ÉTÉ POUR LE MOINS SURCHARGÉE ! DES TONNES DE NOUVEAUX MMO ONT ÉTÉ ANNONCÉS ET DES TAS D'AUTRES ONT EU LEUR CONTENT DE PATCHS ALLÉCHANTS. LE TRI A ÉTÉ DIFFICILE ! D'AVANCE PARDON SI JE N'ÉVOQUE PAS L'UPDATE 1.27 DE DOFUS OU LA REFONTE DE BATTLE.NET... MESDAMES, MESSIEURS, SOUS VOS YEUX ÉBAHIS, VOICI LA CRÈME DE L'ACTUALITÉ ONLINE !**

*Business*

## THOM, LE VA-T-EN-GUERRE

Il y a encore quelques siècles, quand on était une feignasse, on tentait de le cacher en se proclamant alchimiste. Il suffisait de se trouver un mécène, puis d'occuper ses journées à mélanger un peu n'importe quoi en faisant mine de chercher à changer le plomb en or. Aujourd'hui, grâce à la magie des brevets, tout est plus simple. Par exemple, en l'an 2000, Thom Kidrin, P.-D.G. de Worlds.com, a breveté l'idée d' « un système et (d')une méthode pour permettre à des utilisateurs d'interagir dans un univers virtuel ». Fort de ce concept (déjà utilisé antérieurement par nombre de jeux comme Ultima Online ou Everquest), le monsieur s'est attaqué à la firme NCsoft. En effet, cette dernière avait eu l'outrecuidance de débarquer sur le marché du MMO après le dépôt du brevet assassin et ce, sans payer à Worlds.com la taxe qui lui revenait de droit. Actuellement, le procès suit son cours, mais avant même que le verdict soit rendu, Thom a poliment demandé à Blizzard de comparaître devant les tribunaux pour viol de brevet. Si jamais l'ami Kidrin venait à gagner son procès contre NCsoft, il aurait de bonnes chances de pouvoir gagner contre tous les MMO du marché. Cette affaire soulève quand même un épineux problème : peut-on déposer des brevets pour des concepts déjà en application ? Le fait même que ces procès aient lieu semble prouver que oui... Donc, sur ce, je vous laisse, je vais de ce pas déposer le concept de respiration, je sens que ça peut me rapporter gros.





*Husky Express*

## DE LA POUDREUSE AUX YEUX

Les news coréennes, je ne peux plus m'en passer. Ainsi, je viens de découvrir l'existence d'un MMO forcément fabuleux édité par Nexon, où il est question de gérer un attelage de chiens de traîneau… Husky Express de son petit nom n'a évidemment aucune chance d'arriver chez nous. Aussi, je ne ferai qu'un seul et brillant commentaire : LOL.





*Square-Enix*

## CE SERAIT-CE FFXIV ?

Récemment interrogé sur l'avenir Online de Square-Enix, Yōichi Wada, patron de la firme, a déclaré que « même s'il est rentable, Final Fantasy XI ne sera pas éternel ». Puis, tel un magicien tirant un lapin de son chapeau, le monsieur a renchéri devant un parterre d'actionnaires médusés par un très classieux : « Le nouveau vaisseau-amiral de la Square-Enix est déjà en développement depuis 2005. » Pour l'instant, nous ne savons presque rien du jeu en question, si ce n'est qu'il s'agit bien d'un MMO, qu'il répond au nom de code Rapture et qu'il devrait prendre le relais de FFXI. Alors, on mise sur un Final Fantasy XIV ?



*Le Seigneur des Anneaux Online*

## HAY HO ! HAY HO ! ON RENTRE DU BOULOT !



Loin du tumulte qui ébranle le petit monde du MMO, le Seigneur des Anneaux Online continue son bonhomme de chemin. Pour son premier patch d'après extension, Turbine a mis les petits plats dans les grands. Ainsi les aventuriers pourront enfin s'échapper des Mines de la Moria pour rejoindre la belle Lothlórien des elfes. Cette nouvelle épopée s'accompagne de nouveaux donjons, d'un relifting des zones de départ, d'une bonne grosse cinquantaine de quêtes, etc. Encore une fois, il est étonnant de constater que Turbine tient le cap envers et contre tout.





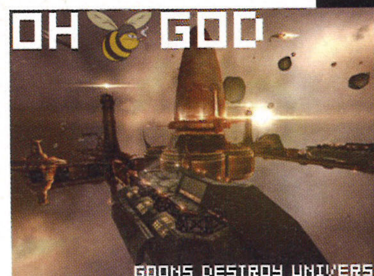
*Eve Online*

## QUI A TUÉ BOB ?

Band of Brothers, aka BoB, l'une des alliances d'EVE Online les plus influentes de l'histoire du jeu n'est plus. Depuis 2005, nombre de corporations s'étaient rassemblées sous la bannière BoB avec un seul but : devenir de parfaits mercenaires. Pendant deux ans, la coalition s'illustre dans toutes les grandes batailles du jeu, à commencer par la Great Northern War, où ils aident pour le compte d'Evolution à écraser la Phoenix Alliance. Très rapidement, BoB se fait un nom en gagnant toutes ses batailles et en s'appropriant un territoire colossal. En 2007, coup d'éclat fantastique, elle est la première alliance à abattre un vaisseau de classe Titan. Ensuite, elle devient la plus influente et la plus tentaculaire des coalitions. Jalousie oblige, BoB, le mercenaire devenu tyran, s'est ainsi fait de nombreux ennemis. Début février, sans raison apparente, l'alliance est dissoute grâce à la soi-disant influence d'un espion de GoonSwarm qui revendique l'attentat aux quatre coins du Net. Rien n'a jamais été prouvé. L'effondrement de BoB a déclenché une vague de panique. Même CCP, développeur du jeu, craignait que tous les joueurs ne quittent le navire. Et pourtant, le buzz aidant, le nombre d'abonnés a explosé. Parmi les nouveaux arrivants, beaucoup de chalands, mais aussi de nombreux vétérans qui avaient fui la domination de BoB… Que va-t-il se passer ensuite ? Nous ne le saurons sans doute que dans deux ans, cela dit, quand vous lirez ces lignes, EVE Online devrait être ressorti en version boîte. Increvable tout simplement.

OUR ENEMY SURRENDERS TO US
BECAUSE THEIR ALLIANCE LEADER QUIT
AFTER THEIR MEMBERS REFUSED TO FIGHT
SINCE THEY DON'T FEEL SAFE IN THE FIELD
BECAUSE OF AN EMBARASSING LOSS
WHEN OUR SUPPORT FLEET ATTACKED
WHILE THEIR MAIN FLEET HESITATED
DUE TO BAD RECONNAISSANCE
AFTER THEIR SCOUT WAS KILLED
BECAUSE HE COULDN'T RUN AWAY
SINCE YOU HAD HIM TACKLED.
EVERY SHIP COUNTS
BE PART OF SOMETHING BIG, EVEN IF YOU'RE SMALL.
JOIN GOONSWARM TODAY!





# FREE 2 PLAY

**LES FREE TO PLAY DE CE MOIS-CI SONT PLACÉS SOUS LE SIGNE DU CARNAGE, AVEC NOTAMMENT L'INATTENDU FPS THE HUNTER. BARIOLEZ-VOUS LE VISAGE, ATTRAPEZ UN COUTEAU DE CHASSE ET LAISSEZ PARLER VOTRE INSTINCT DE PRÉDATEUR, VOUS VERREZ QUE CONTRAIREMENT À LA LOI, LA NATURE SAIT RÉCOMPENSER LES PSYCHOPATHES.**



## • QUAKE LIVE

Sabrez le champagne et sortez les cotillons, Quake Live, le Free 2 Play d'Id Software, vient de passer en bêta ouverte. Donc désormais, vous pouvez gratuitement jouer au mythique Quake 3 via votre navigateur Internet. À vous les joies du frag au rail gun, du rocket jump assassin et l'attaque de la tourte normande (une botte secrète si puissante que je n'ose en parler). Non content de reproduire à l'identique le jeu de 1999, Quake Live l'enrichit de nombreuses cartes et armes inédites, héritées des mods les plus populaires de la décennie. La nouvelle est doublement appréciable, car cette version browser game ne supporte aucun de ces mods d'antan. Mais comme dit mon père : un de perdu, un de retrouvé (il est pragmatique comme garçon), et pour vous consoler, Quake Live met en place un système de match ranking (classement) flambant neuf, qui permet d'évaluer d'un coup d'œil le niveau d'un adversaire. Que du bon en somme ! Alors hop hop hop, rendez-vous sur www.quakelive.com.
Au passage, profitez-en pour montrer à votre consoleux de voisin ce qu'est un vrai FPS.
Le dieu du frag réclame de nouvelles proies.







## • THE HUNTER

Tant que les animaux seront incapables de porter un flingue, la chasse restera un loisir au gameplay déséquilibré. Du coup, rien ne prédestinait The Hunter à devenir le coup de cœur de la rédac… Et pourtant ! Avalanche Studios (créateur de Juste Cause) nous offre là un jeu si superbement injuste qu'il en deviendrait presque culte ! En effet, l'arsenal de votre chasseur comptant un fusil à lunette, une « boîte à meuh » et un GPS, on se croirait plus à la



guerre qu'à la chasse. Malgré tout la traque est intense, et le jeu se révèle être étonnamment addictif. L'ambiance sonore et visuelle est si bien foutue que j'ai parfois pu crapahuter une heure sans voir bouger le moindre buisson, tout en ressentant une explicable pression… Un tour de force !
Alors en attendant un mode multi avec friendly fire, laissez vos a priori au placard, et foncez sur www.thehunter.com. Après tout, la bible elle-même ne dit-elle pas « Dieu créa le daim pour que l'homme le crible de plomb » ? Non ? Elle devrait.

## • STREET GEARS



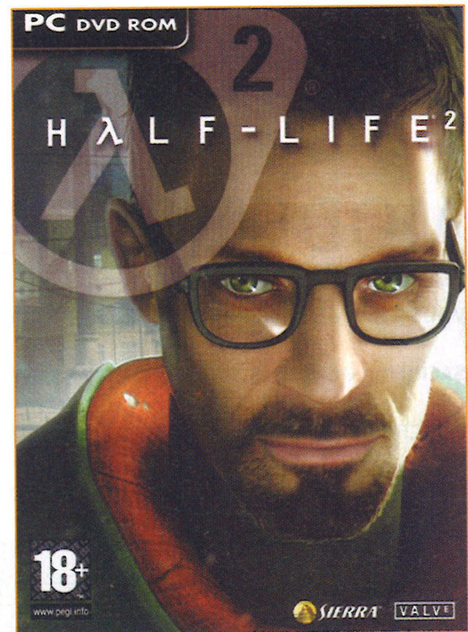
Si le soir, harassé par le labeur, il vous prend l'envie d'avaler du bitume les cheveux au vent, mais que vous souffrez malheureusement de la maladie des os de verre, je vous propose Street Gears. Voici un parfait petit MMO Free 2 Play de gPotato qui vient tout juste de passer en version finale, idéal pour contrebalancer les deux FPS du jour. Je ne vais pas m'étendre, mais pour vous décrire la bête, imaginez-vous un jeu de course à roller, avec tout ce que ça implique de grinds et de petites figures. Ça n'est pas encore le Skate de la PS3, mais plutôt un nouvel Exalight, à savoir un jeu fun, rapide, et plutôt bien fait. Cela dit, attention, ce soft s'adresse à un public assez jeune. Les joueurs hermétiques aux « japoniaiseries » kikoo-isantes risquent fort de faire de l'urticaire en le lançant.

LUCKY



# MODS

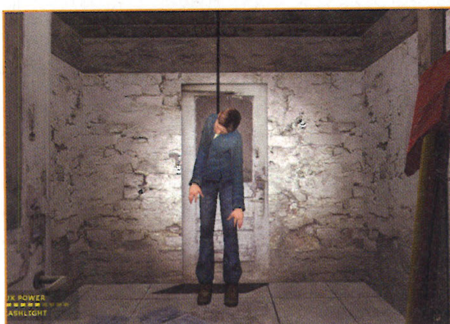
**LA SCÈNE MODS A BEAU ÊTRE EN PETITE FORME DEPUIS QUELQUE TEMPS, LA COMMUNAUTÉ RASSEMBLÉE AUTOUR DU MOTEUR SOURCE RESTE TOUJOURS INTARISSABLE. ALORS CE MOIS-CI, HOP! HALF-LIFE 2 OBLIGATOIRE POUR PROFITER DE NOS JOLIES TROUVAILLES. DE TOUTE FAÇON, VOUS L'AVEZ CE JEU, HEIN? QUI POURRAIT S'EN PASSER?**




## HAUNTED HOUSE/NIGHTMARE MOD 2

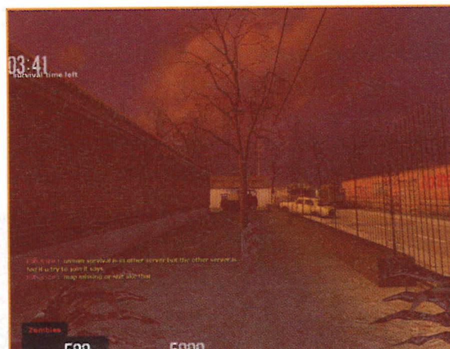
Une porte qui s'ouvre en grinçant sur une traînée de sang frais. Une lumière qui disjoncte. Un bébé qui se met à pleurer dans un placard... C'est ça l'ambiance Haunted House! Une bonne vieille aventure horrifico-shootesque, sorte d'improbable croisement entre un Half-Life 2 et un Alone in the Dark. Le mod en lui-même, uniquement jouable en solo sous moteur Source 2.0, est une réussite, mais il fait polémique sur le Net. En effet, son auteur, Dan Rod, aurait tout simplement volé les cartes du Nightmare Mod 2 de Hen_Mazolski, pour les réagencer à sa manière et rendre l'aventure encore plus flippante. Mon petit Dan, c'est mal de vouloir s'approprier le taf des autres, tu sais, mais faut bien admettre que t'as un meilleur sens de la mise en scène que Hen. Donc, si comme nous, vous n'avez pas de morale, et si jouer à un mod presque entièrement volé à un innocent ne vous empêche pas de vous regarder dans un miroir le matin, c'est vers www.moddb.com/mods/haunted-house1/ que ça se passe. Pensez à éloigner les âmes sensibles de l'écran, Sundin a crié comme une jouvencelle effarouchée devant ce mod.





## ZOMBIEMOD: SOURCE

Je le sais, vous le savez, nous le savons: un beau jour, les zombies vont passer à l'attaque. Perso, ne comptez pas sur moi pour sortir de mon appart le jour où la rue sera pleine de carnassiers décharnés et sous-alimentés. Car, entre nous lecteur, soyons réalistes, il y a peu de chance que tout se déroule comme dans un hypothétique Left 4 Dead, et que l'on puisse se balader sereinement dans le quartier, flingue au poing. Donc pour me préparer au mieux à ce jour funeste, je joue à ZombieMod: Source. Le gameplay de ZM :S est résolument statique. La plupart du temps en mode Survie ou en mode Infecté, vous vous plantez dans une pièce avec vos potes survivants, et vous tentez de rester en vie. Si vous cherchez à améliorer vos compétences FPSiques en combat rapproché, vous avez frappé à la bonne porte. Bon, pour le moment, on ne peut pas dire que les serveurs débordent de joueurs, mais les curieux peuvent toujours aller faire un tour sur: www.fpsbanana.com/games/2248.







## DYSTOPIA DES PUNKS TERRORISTES, DES FLICS SURARMÉS

À mille lieux du très primaire ZombieMod: Source, Dystopia catapulte le joueur dans un univers totalement halluciné quelque part entre Tron et Blade Runner. La bête tourne une fois de plus sur le moteur Source 2.0 et propose une sorte de Counter-Strike cyberpunk très efficace. Si, bien entendu, la base du jeu consiste à attraper un flingue pour traquer l'ennemi au cœur d'un bidonville quelconque, il est également possible de mener bataille dans le cyberspace, un monde en 3D fil de fer défiant les lois de la gravité. Le soft est uniquement jouable en co-op, La prise en main est un tantinet déroutante, mais le jeu en vaut clairement la chandelle. Amateurs d'ambiances futuristes, tout commence sur www.dystopia-game.com.

LUCKY





*Dungeon Party*

# FREE TO PLAY : VERS UN BUSINESS MODEL OCCIDENTAL

**VOUS EN AVEZ BAVÉ POUR CETTE ÉPÉE. TRAVAIL, FEMME ET ENFANTS... VOUS LUI AVEZ TOUT SACRIFIÉ. QUAND, SOUDAIN, UN PASSANT VOUS MASSACRE AVEC CETTE MÊME LAME FRAÎCHEMENT SORTIE D'UN ITEM SHOP. ELLE N'A PAS LE GOÛT DE LA SUEUR, MAIS ELLE COGNE TOUT AUTANT. VRAIMENT, LES FREE TO PLAY ASIATIQUES, IL FAUT QUE ÇA CESSE.**






Il y a peu, Alexandre Scriabine, responsable de la communication et du marketing chez Cyanide, me sortait autour d'un café : « Contrairement au marché asiatique, le marché occidental – et européen en particulier – n'est pas près d'accepter que le joueur le plus riche soit le plus fort ». L'analyse est sommaire mais juste. Quand nos amis orientaux adorent exploser leur voisin grâce à leur épée +28 à 9,99 euros, nous autres sommes plutôt attachés à une certaine équité. Et puis, de par chez nous, un jeu « gratuit » dégage souvent un a priori négatif. Simple choc des cultures ou faute à Toto, je ne saurais dire, mais les faits sont là. Et même s'il fait son chemin en Occident, le Free to Play à l'asiatique piétine à cause de la prépondérance de l'item shop. Naïfs, certains ont tenté de faire passer la pilule en ajoutant un simple abonnement par-dessus : Archlord par exemple. Il s'en sort pas mal aujourd'hui, mais à sa sortie, sa déchéance était mémorable. Comment adapter le Free to Play à l'Occident ? Pour étudier la question, nous nous sommes glissés dans les locaux de Cyanide et Nexway, qui bossent conjointement sur le très fun Dungeon Party.



## OSER LE PARI

« Dans un MMO asiatique, l'item shop est bien souvent intégré au jeu sous forme d'un PNJ. L'effet est appréciable, mais derrière, cela alourdit considérablement la gestion de la boutique, commente Francis Ingrand, vice président de Nexway, société spécialisée dans le domaine du e-commerce. Dans ce cas, le développeur doit prendre lui-même en charge la gestion de la boutique. »
Avec Dungeon Party, Cyanide signe son premier Free to Play. Devant la masse de jeux gratuits qui pullulent sur le Net, le studio ne sait pas s'il va réussir à se faire une place au soleil, aussi, la prise de risque a été réduite au minimum. Afin de ne pas engager de commerciaux dédiés à l'item shop de leur jeu, Cyanide s'est associé à Nexway, qui développe sur le Net l'e-boutique de Dungeon Party. « Nous travaillons dans la distribution électronique




**Mis à part les versions boostées des potions, les items de la boutique en ligne sont essentiellement cosmétiques.**


Un Free to Play de chasse au trésor... Serait-ce une métaphore ?



de logiciels depuis longtemps déjà, mais tout comme Cyanide, nous débutons dans le Free to Play. Notre partenariat est clair : nous sommes payés au pourcentage d'objets vendus. Aujourd'hui Dungeon Party sort tout juste (en bêta ouverte), mais sa boutique est déjà prête. Parce que nous jugions que le soft avait l'air bon, nous avons fourni tout le travail en amont. Pour nous, cette aventure est un pari ! ». Il y a encore quelques années, ce genre de partenariat n'aurait pas été envisageable. Quand le Free to Play apparaissait comme l'Eldorado du cyber monde, aucun développeur n'aurait voulu partager ses revenus. Mais désormais, plus rien n'est sûr. Par exemple, Nexway estime que 15 % des joueurs passent par la case item shop, tandis que Cyanide table sur un raisonnable (pessimiste ?) 2 %. Qui croire ?

## S'ADAPTER AU GAMEPLAY

Pour essayer de forcer les statistiques, il faut bien évidemment pousser le joueur vers l'item shop. Celui de Dungeon Party n'est pas intégré au jeu mais à son site Web (ce qui est plus facile à gérer pour Nexway). Donc Cyanide a dû ruser. En effet, DP propose deux monnaies : l'or qui se gagne en jeu et les cyans qui s'obtiennent contre des euros clinquants. La force du jeu, c'est d'être une sorte de Dota party game, une suite de matchs sans fil conducteur et sans univers persistant. Pas de loot, ni de PNJ « marchands ». Pour s'approvisionner en potions et consommables « gratuits » ou « payants », tous les joueurs doivent passer par le site. Ainsi, Cyanide gagne sur les deux tableaux : il n'oppresse pas le joueur avec son item shop, mais parvient quand même à lui faire miroiter des potions « upgradées » payantes à côté des potions « normales ». Voilà qui est bien pensé, tellement bien qu'une question me vient à l'esprit : vous avez mis ça en place quand ? « Au tout début du projet, répond Cyrille Legras de Cyanide, mais notre modèle économique découle du jeu que nous voulions créer et non l'inverse. Trop de jeux asiatiques semblent uniquement bâtis autour de leur item shop. Nous avons cherché une manière subtile de le mettre en évidence sans pour autant polluer l'essentiel : le jeu lui-même ». Et voilà, tout est dit. En fait, il en faudrait peu pour rendre le Free to Play sexy aux yeux de nos joueurs : des game designers et commerciaux assez habiles pour masquer leurs intentions mercantiles, et assez courageux pour se lancer dans un marché ultra-saturé avec un budget serré. Dofus a ouvert la voie, il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour la suite !

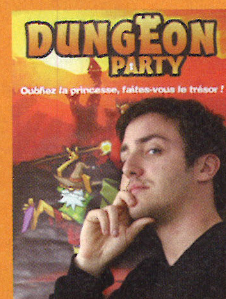
LUCKY




## INTERVIEW

### *Dis-moi Cyrille...*

VOICI DEUX OU TROIS QUESTIONS (EN FAIT DEUX, MAIS DEUX OU TROIS, ÇA SONNE MIEUX) QUE NOUS AVONS POSÉES À CYRILLE LEGRAS, RESPONSABLE DU PROJET DUNGEON PARTY CHEZ CYANIDE.




**JOYSTICK : SUR VOTRE BOUTIQUE, LE PRIX DE VOTRE MONNAIE VIRTUELLE VARIE SELON LE MOYEN DE PAIEMENT. COMMENT EXPLIQUEZ-VOUS ÇA ?**

CYRILLE LEGRAS : En payant par carte bleue, la transaction est directe. Avec Nexway, nous partageons alors la totalité de la somme. Si l'on passe par audiotel, la firme allopass se sert grassement au passage. D'ailleurs il faudrait leur demander pourquoi les tarifs téléphone et SMS sont différents (rires). Mais bon, même si l'on est partenaire avec Nexway, on ne maîtrise pas tout. Leur travail n'est pas tant de nous fournir les technologies de paiement, que de faire en sorte qu'elles soient disponibles et de les gérer. Ainsi, nous pouvons tourner avec une équipe permanente très restreinte sur Dungeon Party.

**VOTRE JEU EST ENCORE EN BÊTA OUVERTE ET POURTANT LE PAIEMENT EST DÉJÀ DISPONIBLE ?**

Oui. Aujourd'hui, de mon point de vue, le jeu est techniquement irréprochable. Nous le gardons en bêta jusqu'à ce que toutes les features prévues à la base y soient incluses, ce qui peut prendre du temps selon le succès du jeu. Mais c'est un Free to Play, il faut partir petit et croître à son rythme. En plus, le fait d'en garder sous le coude, nous permet de proposer au joueur une évolution notable du jeu jour après jour. C'est important, sinon, qu'est-ce qui l'empêcherait de quitter Dungeon Party ?



La vache ! Pour l'amour de votre banquier, ne payez pas par téléphone !

## Le patch 3.1 vu des Royaumes de test

# Ulduar, visite guidée

**POUR VOUS AIDER À PRÉPARER AU MIEUX L'ARRIVÉE EN 3.1 DU NOUVEAU RAID ULDUAR, NOUS SOMMES ALLÉS FAIRE UN PETIT TOUR SUR LES ROYAUMES DE TEST. ENTRE LES CAPRICES DE BLIZZARD ET L'INSTABILITÉ DES SERVEURS, LA TÂCHE N'A PAS ÉTÉ SIMPLE, MAIS VOICI LE FRUIT DE NOS PÉRÉGRINATIONS : UNE BELLE CARTE PLEINE D'INFOS ET DE CONSEILS, AVEC EN PRIME, LES STRATS COMPLÈTES DE THORIM ET FREYA, DEUX DES BOSS LES PLUS TECHNIQUES TESTÉS EN EUROPE.**

### 2- Ignis

**Mode hard :** Non
**Aperçu :** Ici, la victoire dépend de vos soigneurs (5 ou 6 au début) ! En effet, comme si faire survivre le tank face au boss ne suffisait pas, tout le raid va encaisser des dégâts ! Autre anicroche, des golems de pierre vont prêter main-forte au boss, 1 ou 2 tanks secondaires les monopolisent pendant que vos damage dealers se concentrent sur le maître des lieux.

### 4- XT-002

**Mode hard :** Oui (1)
**Aperçu :** Rien de bien particulier ici, si ce n'est que tous les 25 % de vie du boss, celui-ci expose son cœur. Ne le touchez pas ! S'il éclate, le mode hard s'active ! Donc stoppez les dégâts sur XT-002. Au même moment, des robots vont venir lui donner un coup de main. Ils deviennent les cibles prioritaires du raid, car s'ils arrivent à leur maître, celui-ci récupère des points de vie.

### 3- Tranchécaille

**Mode hard :** Non
**Aperçu :** Ce dragon, peu testé, ressemble fort à Nazan de l'instance des Remparts. Mais cette fois, vous ne l'attaquez pas pendant sa phase de vol : vous protégez des nains qui, eux, le dézinguent avec leurs tourelles. Une fois la bête au sol, le combat devient plus classique.

### 1- Leviathan des Flammes

**Mode hard :** Oui (1)
**Aperçu :** Vous affrontez ce tank à bord de véhicules dont les caractéristiques s'adaptent à la puissance du conducteur. Pour la stratégie : faites-le courir dans tous les sens grâce à vos engins de siège, utilisez vos bécanes pour déposer du goudron sur son trajet, et envoyez des joueurs saborder ses tourelles. Ensuite, récupérez-les et répétez l'opération.

### 12- Mimiron

**Mode hard :** Oui (1)
**Aperçu :** Mimiron passe d'un engin à un autre pendant tout le combat. Lors de sa troisième phase son tanking devra être assuré par un chasseur ou un démoniste bardé de vie, et pour la quatrième, passez en mode rush DPS total. Préparez-vous quand même à gérer un grand nombre d'ennemis pour le vaincre (trois tanks ?).

### 13- Général Vezax

**Mode hard :** Oui (1)
**Aperçu :** Tuer Vezax est un exercice de longue haleine, aussi pour éviter les pannes de mana, profitez des nuages éparpillés au sol. Deux dernières petites choses : interrompez le boss à la moindre de ses incantations (-75 % d'armure sur le raid), et prenez garde à son allié qui débarque vers 35 % de vie car il augmente les dégâts d'ombre subis par le raid de 10 % (cumulable).

### 14- Yogg-Saron

**Mode hard :** Oui (4)
**Aperçu :** Des yeux partout, des dents immenses… On baigne en plein Lovecraft ! Yogg-Saron est le secret le plus jalousement gardé d'Ulduar. S'il n'est pas passé en phase de test, sachez quand même qu'il joue un rôle-clef dans la création de l'item légendaire de Val'anyr.

# ULDUAR

## 11- Freya

**Mode hard :** Oui (3)
**Aperçu :** La stratégie complète du boss se trouve dans les pages qui suivent.

## 10- Thorim

**Mode hard :** Oui (1)
**Aperçu :** La stratégie complète du boss se trouve dans les pages qui suivent.

## 7- Auriaya

**Mode hard :** Non
**Aperçu :** Les tests ont manqué sur Auriaya, car les « trash mobs » qui la précèdent ont balayé la plupart des raids. Sinon, la demoiselle étant accompagnée de deux félins, il semblerait donc que trois tanks soient un chiffre idéal : un pour chaque boss. Tuez les félins l'un après l'autre, puis terminez par l'invitée d'honneur.

## 9- Hodir

**Mode hard :** Oui (2)
**Aperçu :** Soyez mobiles ! Pendant tout l'affrontement, des chutes de flocons ce neige précèdent la venue de blocs de givre à éviter à tout prix. Si un monticule se forme, tout le raid s'y précipite : ces derniers annoncent un sort de givre à effet de zone. Notez également que huit NPC sont emprisonnés dans la glace autour d'Hodir. Libérez-les, ils vous aideront.

## 8- Kologarn

**Mode hard :** Non
**Aperçu :** Kologarn, en voilà un bon vieux boss à l'ancienne ! Ce Titan possède trois zones sensibles : ses mains droite et gauche et son torse. Les combattants corps à corps frappent Hodir lui-même. Les attaquants à distance incapacitent son bras droit (le plus rapide), puis le gauche. Veillez à rester assez loin de ses mains.

## 6- Algalon

**Mode hard :** Non
**Aperçu :** Algalon n'était pas sur les Royaumes de test, et pour cause : pour accéder à lui, il est impératif de tuer Hodir, Freya, Mimiron et Thorim en mode hard. D'après Blizzard, ce boss servirait à « classer » les guildes PvE au niveau mondial. Les plus grosses formations vont s'arracher sa tête...

## 5- Le Conseil de fer

**Mode hard :** Oui (2)
**Aperçu :** Vous voilà non pas face à un, mais trois boss ! Pour assurer la victoire, SteelBreaker doit succomber le premier. Dès le début du combat, vos tanks secondaires emmènent ses deux acolytes à distance du raid. Personne d'autre ne les attaque avant la mort du principal intéressé. Ensuite, taillez un cercueil pour Molgeim, puis pour son petit copain.

## Freya 25 en mode normal

# Faire de l'engrais de Dame Nature



Freya se trouve dans le Jardin de la vie, c'est la salle face à vous après avoir vaincu Kologarn. La zone est en fait une immense serre, remplie de plantes, d'arbres et autres dryades, qu'il vous faudra au préalable tuer. N'oubliez pas d'éliminer aussi les trois anciens (cf. encadré) si vous souhaitez affronter Freya en version normale. Cette dernière se déplace dans la zone, faites attention à ne pas l'attirer pendant que vous êtes occupé avec des monstres.
Une fois que vous aurez tout nettoyé, Freya vous attendra au milieu de la salle. Le combat se déroule en 2 phases. La première est sans aucun doute la plus longue et la plus difficile. Ce combat ne requiert pas de formation ou de placement particuliers, mais « simplement » une bonne endurance.

### PHASE 1 : FAIRE BLOC

En effet, vous allez devoir tuer 2 fois 3 vagues de monstres afin de faire perdre à Freya son buff : En harmonie avec la Nature, qui la rend quasi immortelle. Chaque ennemi tué lui retirera entre 2 et 25 applications (selon le type) sur les 150 présentes initialement. Les 3 premières apparitions sont aléatoires, les 3 autres reprendront le même ordre. Vous avez une minute entre les vagues à chaque fois. Pendant toute la durée du combat, un arbuste nommé Cadeau d'Eonar apparaîtra à intervalles réguliers pour soigner Freya et les monstres des vagues, de 24 000 points de vie par seconde. Tuez-le impérativement avant qu'il n'ait fini de grandir.



### LES TROIS VAGUES

**• 1ER TYPE DE VAGUE : LES FLAGELLANTS EXPLOSIFS**
C'est le groupe de monstres le plus simple. Au nombre de 10, ils n'ont aucune aggro une fois l'effet de la provocation dissipé, donc il ne sert à rien d'essayer de les tanker. Regroupez-les sous Freya pour les tuer le plus rapidement possible avec des sorts à effet de zone, mais écartez-vous lorsqu'ils arrivent à 20 % de leur vie car ils explosent à leur mort, causant de sérieux dégâts au passage (8 788 à 10 212 sur toutes les personnes situées dans un rayon de 15 m). À la mort de chaque Flagellant explosif, Freya perdra 2 applications de En harmonie avec la Nature.

**• 2E TYPE DE VAGUE : DEUX FLAGELLANTS ET UN ESPRIT D'EAU**
Soyez rapide ! Vous devez impérativement tuer les 3 monstres suivants dans un délai de 10 secondes après la mort du premier, sous peine de les voir réapparaître à moitié vie (et vu qu'une autre vague apparaîtra sûrement, vous seriez vite submergé).
Il est donc conseillé de descendre le Flagellant des tempêtes et l'Esprit de l'eau ancien aux alentours de 15-20 %, puis de passer sur le Flagellant Mordant pour le tuer d'abord tout en regroupant les 2 autres. Lorsque les 3 seront morts, Freya perdra 3 fois 10 applications de En harmonie avec la Nature.
**FLAGELLANT DES TEMPÊTES :**
Il lance des Éclairs de tempête qui infligent 10 638 à 12 362 points de dégâts, ainsi que des Fouets foudroyants infligeant 7 863 à 9 137 sur la première cible, rebondissant jusqu'à 5 fois et augmentant les dégâts après chaque rebond.
**ESPRIT DE L'EAU ANCIEN :**
Utilise Raz-de-marée, une attaque infligeant 8 788 à 10 212 points de dégâts à toutes les cibles sur son chemin, et les projette en arrière. Étourdissez-le pendant qu'il incante son sort pour limiter la casse.
**FLAGELLANT MORDANT :**
Certainement le monstre le plus pénible du trio et celui dont il faudra s'occuper en dernier. Il possède une amélioration Écorce durcie qui augmente de 10 % ses dégâts après chaque attaque que vous lui porterez. L'effet se cumule jusqu'à 99 % ! Votre tank devra systématiquement utiliser un sort de survie pour ne pas y passer.



**3ᴱ TYPE DE VAGUE : L'ANCIEN CONSERVATEUR**
À son apparition vous serez rapidement affecté par l'effet de la Poigne du conservateur qui vous empêchera d'attaquer et de lancer des sorts. Trouvez refuge sous un des champignons qui sera apparu, afin de purger cet effet et bénéficier en plus d'une augmentation de 25 % de vos dégâts. Restez groupés et déplacez-vous de champignon en champignon. Il lancera régulièrement Fureur de la nature sur 3 membres de votre raid, qui devront alors rapidement s'écarter du groupe sous peine d'infliger 4 625 à 5 375 points de dégâts par seconde pendant 10 secondes à l'ensemble des joueurs.



**PHASE 2 : LE FINAL**
Une fois que vous aurez vaincu 2 fois chaque groupe, le buff de Freya aura disparu et les vagues de monstres arrêteront d'apparaître. Vous n'aurez alors plus qu'à la tuer. Pas de stratégie particulière ici, utilisez le combo classique du tank, soin et dégât. Faites juste attention à son Rayon de soleil qui inflige 10638 à 12365 à tous les joueurs présents dans les 8 mètres autour du point d'impact, et écartez-vous les uns des autres ainsi que des Bombes de nature afin de ne pas les rendre dévastatrices.

GRAY





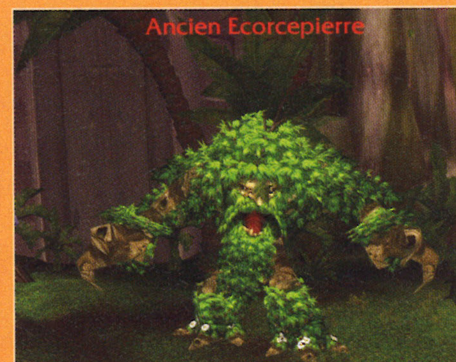


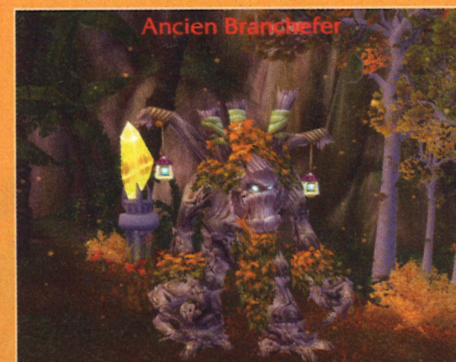
## LES ANCIENS (4.6M DE POINTS DE VIE CHACUN)

**ECORCEPIERRE**
• TREMBLEMENT DE TERRE : inflige 15 200 à 16 800 points de dégâts dans un rayon de 60 mètres et interrompt les incantations en cours pour 8 secondes (donc attention si vous êtes en train de soigner).
• ÉCORCE PÉTRIFIÉE : renvoie toutes les attaques physiques portées contre l'ancien. 200 charges.
• POINGS DE PIERRE : réduit la vitesse de déplacement de l'ancien de 20 % mais augmente ses dégâts de 250 %. Peut aussi réduire les chances de blocage, de parade et d'esquive de 100 % pendant 10 secondes. Il est conseillé de s'éloigner de l'ancien dès l'apparition de sa barre d'incantation, et de le balader avec des provocations jusqu'à ce que son buff disparaisse.

**BRANCHEFER**
• RACINE DE FER RENFORCÉ : inflige 4 625 à 5 375 points de dégâts par seconde jusqu'à ce que la racine soit détruite.
• ESSAIM ÉPINEUX : inflige 12488 à 14512 points de dégâts à tous les joueurs présents dans les 6 mètres autour de la cible.
• EMPALER : étourdit et inflige 32 375 à 37 625 points de dégâts toutes les secondes pendant 5 secondes. Un second tank devra donc provoquer l'ancien rapidement après le lancement de ce sort instantané.

**BRILLEFEUILLE**
• RAYON DE SOLEIL INSTABLE : augmente les dégâts et les soins de l'ancien de 5 % par application. Cumulable 10 fois.
• ÉNERGIE INSTABLE : inflige 16 650 à 19 350 points de dégâts et annule l'effet du Rayon de soleil instable. Des joueurs devront donc rester dans les rayons jusqu'à provoquer une explosion instable qui supprimera une des applications du Rayons de soleil instable sur l'Ancien.
• PHOTOSYNTHÈSE : soigne les plantes à proximité de 10 000 points de vie par seconde.
• FLUX DE BRILLEFEUILLE POSITIF/NÉGATIVE : les dégâts et les soins sont augmentés/réduits de 10 %.
• ÉRUPTION SOLAIRE : inflige 12 950 à 15 050 aux cibles atteintes par le Flux de Brillefeuille.



### Thorim 25 en mode normal

# Devenir le champion de l'arène



Pour rejoindre Thorim, il vous faudra prendre le 2e couloir sur la droite après avoir tué Kologarn. Éradiquez encore quelques monstres, et vous arriverez sur la zone de combat baptisée Le Fracas du Tonnerre que surveille Thorim du haut de son balcon. Une fois devant la salle, vous verrez un groupe de PNJ de l'Alliance (si vous êtes Horde et vice-versa) composé d'un Tank, d'un soigneur et de 3 DPS, aux prises avec un Béhémoth Jormungar.

**PHASE 1 : MISE EN BOUCHE**

Cette première partie du combat n'est qu'une vaste blague qui ne devrait vous poser aucun problème. Un tank s'occupe de prendre le ver géant, puis le tourne dos au raid afin de ne pas avoir de soucis avec son souffle d'acide (12 000 points de dégâts puis 1 500 toutes les 2 secondes pendant 18 secondes). Commencez par le soigneur au fond avant de tuer le reste, et ne perdez pas de temps à essayer d'attaquer Thorim tant qu'il est sur son perchoir : il est protégé par un buff qui réduit les dégâts encaissés de 99 %.

**PHASE 2 : TENIR ET AVANCER**

Dans cette partie, vous allez devoir scinder votre raid en deux. Le plus gros groupe reste dans l'arène pour affronter la horde de spectateurs qui va descendre des gradins (Roturiers, Évocateurs, Porteguerre, Champion et Acolyte Sombrerune, cf. encadré). L'objectif est de regrouper les monstres au centre de la zone, pendant que le reste du raid se répartit en cercle autour de la salle, devant les pylônes. De cette manière, l'attaque Marteau-tempête que lance parfois Thorim n'affectera qu'un joueur à la fois. Ce sort inflige des dégâts minimes mais étourdit la cible pendant 2 secondes et réduit ses voisins au silence au même instant. De temps à autre, un orbe de foudre va se diriger vers un pylône pour « l'activer ». Une fois le poteau activé, il inflige environs 3 000 points de dégâts par seconde pendant 15 secondes sur toutes les cibles proches. Écartez-vous en, puis replacez-vous lorsque l'effet se sera estompé.
Pendant ce temps, un groupe d'intervention, composé d'un tank, de 2 soigneurs et de 3 lanceurs de sorts, va prendre la porte située sur la gauche (que vous ouvrez à l'aide du gros levier). Ils vont devoir se frayer un chemin à travers le couloir pour arriver dans le dos de Thorim afin de le faire tomber dans l'arène où le reste du raid l'attend patiemment. Cette opération doit prendre moins de 5 minutes sans quoi, Thorim devient enragé. Votre progression dans le couloir sera





### LES MONSTRES DE L'ARÈNE

| | |
|---|---|
| **ROTURIER SOMBRERUNE** | • COUP FAIBLARD : réduit les dégâts de la cible de 3 % par application (cumulable 25 fois). |
| **ÉVOCATEUR SOMBRERUNE** | • ÉCLAIR RUNIQUE : inflige 7 875 à 10 125 de dégâts nature. • GUÉRISON RUNIQUE : soigne un allié pour 18 500 à 21 500 points de vie puis 6 000 toutes les secondes pendant 15 secondes. • BOUCLIER RUNIQUE : entoure le soigneur d'une barrière magique qui absorbe 120 000 dégâts magiques et réduit les dégâts physiques de 50 % (sort retirable). |
| **PORTEGUERRE SOMBRERUNE** | • AURA DE CÉLÉRITÉ : augmente la vitesse d'attaque et d'incantation des alliés à proximité de 20 %. • FRAPPE RUNIQUE : frappe la cible avec une arme électrifiée (environ 10 000 points de dégâts). |
| **CHAMPION SOMBRERUNE** | • TOURBILLON : attaque les cibles à proximité pendant 2 secondes (6 000 points de dégâts par coup). • FRAPPE MORTELLE : inflige environ 10 000 points de dégâts et réduit les soins de 50 % pendant 5 secondes. • CHARGE : charge la cible, l'étourdit pendant 2 secondes et lui inflige 6 000 points de dégâts. |
| **ACOLYTE SOMBRERUNE** | • SOIN SUPÉRIEUR : soigne pour 94 500 à 115 500 points de vie. • RÉNOVATION : soigne la cible de 13 650 à 14 350 points de vie toutes les 3 secondes pendant 15 secondes. • CHÂTIMENT SACRÉ : inflige 7 650 à 9 350 points de dégâts sacrés. |






entravée par la présence de deux mini-boss, Colosse runique et Ancien géant runique. Rien de particulier à savoir, ils ne sont là que pour vous ralentir. Ces derniers vont d'ailleurs vous lancer de petites boules de foudre tant que vous ne serez pas sur eux. Évitez-les en vous décalant sur la droite ou sur la gauche. Pour les quelques groupes de monstres qui viendront aussi à votre rencontre, minimisez les corps à corps (à part votre tank), et cela ne devrait pas poser de problème. Dernier détail, lorsque vous arrivez à portée de Thorim, prenez garde aux pièges posés sur le sol.

### PHASE 3 : FACE À FACE

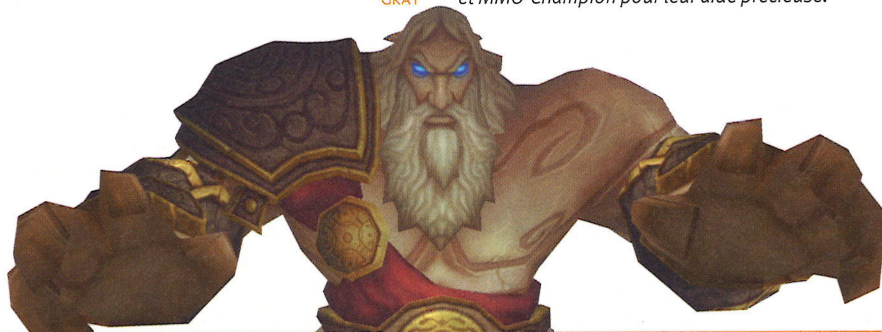
Cette dernière phase est une course contre la montre. Toutes les 15 secondes environ, un pylône devient actif et Thorim (que vous placez idéalement au centre de l'arène) lance dans cette direction une attaque en cône infligeant quelque 10 000 points de dégâts. Écartez-vous donc, surtout en fin de combat. De plus, chaque fois qu'il utilise ce sort, il gagne une nouvelle application de son amélioration Charge de foudre qui augmente sa vitesse d'attaque, ses dégâts physiques et magiques. Donc plus vous mettrez de temps pour le tuer, plus il y aura de chances que vos tanks et des joueurs du raid meurent en un seul coup. En parlant des tanks, sachez aussi que Thorim utilise Frappe déséquilibrante, une attaque infligeant 17 000 points de dégâts et réduisant la défense de 200 pendant 15 secondes. Il est donc impératif qu'un autre tank provoque le boss à ce moment-là. Dernier point : tout le long du combat, il va régulièrement utiliser une chaîne d'éclairs, qui peut rebondir jusqu'à 5 fois et qui augmente de 50 % ses dégâts après chaque saut. Ce qui veut dire que le 5e et dernier rebond infligera plus de 50 000 points de dégâts ! Encore une fois, une seule solution : écartez-vous les uns des autres !

GRAY

### MERCI LES AMIS !

*Sur le DvD du mois, vous trouverez quelques vidéos réalisées à partir des Royaumes de test. Dans le tas, en plus de vous parler de quelques récompenses bien kikoo liées à l'instance, nous vous réservons des stratégies pour Léviathan des Flammes, le Conseil de fer et Kologarn.*

*Nous adressons un grand merci à Stratfu, Blizzplanet et MMO-Champion pour leur aide précieuse.*





## LES MONSTRES DU COULOIR

**GARDE DE FER D'HONNEUR**

- **ENCHAÎNEMENT :** inflige environ 4 500 points de dégâts aux cibles à proximité.
- **BOUCLIER FRACASSANT :** inflige 7 400 à 8 600 points de dégâts et étourdit pendant 3 secondes.
- **BRISE GENOUX :** réduit la vitesse de déplacement de 60 % pendant 5 secondes.

**GARDE DE FER DE L'ARÈNE**

- **EMPALER :** inflige 7 000 points de dégâts puis 1 750 toutes les 2 secondes pendant 1 minute ou jusqu'à ce que les points de vie de la cible soient remontés au-dessus de 90 %.
- **ARMURE RAVAGÉE :** réduit l'armure de la cible de 5 % par application (cumulable 20 fois).
- **CROC-EN-JAMBE CIRCULAIRE :** étourdit les cibles à proximité pendant 2 secondes et leur inflige environ 7 000 points de dégâts.

*Empire Total War*

# WAR ACADEMY SAISON 1

**LES AMÉRINDIENS RIDICULISENT VOS ARQUEBUSES À ROUET AVEC LEURS ARCS ET LEURS HACHES EN PIERRE ? BIEN FAIT ! VOUS N'AVIEZ QU'À ATTENDRE NOTRE SÉRIE D'ARTICLES SUR L'ART DE MENER VOTRE FACTION À LA VICTOIRE. CE MOIS-CI, VOICI QUELQUES CONSEILS POUR GÉRER AU MIEUX LA PHASE STRATÉGIQUE DU JEU.**




Plus encore que ses prédécesseurs, Empire Total War exige du joueur une bonne maîtrise de la phase stratégique. Cela commence par la diplomatie, qui ne se contente plus de jouer la cinquième roue du gameplay, et pour cause ! L'I.A. est bougrement opportuniste. Vous pouvez être sûr qu'une faction « inamicale » ou « hostile » attaquera sans vergogne une région mal défendue si vos troupes sont au diable Vauvert, à moins que vous ne preniez un certain nombre de dispositions pour améliorer vos relations. Les affinités entre pays dépendent de la religion et des types de gouvernement des pays incriminés, mais l'argument massue pour se faire plein de potes reste avant tout l'argent.

Pour être sûr de déclarer la guerre à un pays et pas au reste de l'Europe :

- Établissez des routes commerciales tous azimuts, et surtout avec vos voisins immédiats.
- Si un pays n'est pas disposé à commercer, ne lésinez pas sur les cadeaux d'État.
- Munissez-vous d'un cahier et d'un stylo, et notez vos partenaires commerciaux ainsi que les sommes impliquées. Vous n'aurez en effet plus accès à des données aussi détaillées lorsque le panneau diplomatique s'ouvrira et pourtant c'est en grande partie sur elles que s'appuie l'I.A. pour décider de se joindre ou non au conflit.
- Soyez courtois, et n'entrez jamais en guerre sans déclaration préalable. Un pays qui attaque sans sommation est un pays dont la réputation sera trop basse pour que quiconque souhaite commercer avec lui.


N'hésitez pas à employer une large partie de votre flotte pour pirater les lignes commerciales adverses.

## EN AVAAAANT MARCHE !

Abordons désormais un morceau copieux : le déplacement des troupes. Commencez par vous rentrer dans la tête qu'au XVIII[e] siècle, la théorie du Blitzkrieg n'était pas encore née.

- Ne prenez qu'une région à la fois, le plus méticuleusement possible. Ne partez pas conquérir la seconde sans avoir réhabilité la première et reconstitué vos effectifs.
- Envoyez des forces équilibrées au combat. En Europe par exemple, si l'on part sur une base de 17 à 20 unités (moins serait trop risqué) prenez 3 pièces d'artillerie de campagne, 2 régiments de tirailleurs à cheval, 2 de cavalerie conventionnelle (la plus lourde possible), 5 à 7 régiments de ligne, 3 à 5 régiments de tirailleurs/guérilleros/spécialistes de l'escarmouche, sans oublier votre général bien sûr. En Amérique, misez sur des forces plus réduites qui ravagent l'économie adverse partout à la fois avant de se rassembler devant la capitale. Les distances sont plus grandes et une seule grosse armée serait moins dévastatrice. Les régiments de ligne sont en outre moins utiles lorsque vous


Pour empêcher les armées adverses d'entrer chez vous comme dans un moulin et de s'y livrer au pillage, placez des troupes d'interception sur leur chemin. La zone rouge autour de l'unité ne peut pas être traversée sans affrontements.

## AGENTS EN MISSIONS

- **L'Espion remplit le même rôle que dans les anciens Total War mais il y a des maladresses à éviter : Ne l'employez pas contre des nations avec lesquelles vous êtes en paix, cela est diplomatiquement désastreux. En outre, n'espionnez les pays de cultures différentes qu'avec des agents très expérimentés, car, sinon, la probabilité d'y être découvert et exécuté y est très élevée.**
- **Le Gentilhomme peut voler des technologies ou provoquer des personnages ennemis en duel. Si le vol de technologie est relativement facile et efficace, les duels tiennent plus du piège à noob. Survivre au premier duel est improbable, survivre au second est miraculeux. Comme ces braves garçons ne réapparaissent qu'aléatoirement, il vaut mieux les conserver bien au chaud dans vos écoles où ils boostent votre recherche scientifique.**



Une grande puissance est très amicale ? Sautez sur l'occasion et proposez-lui un pacte d'alliance !



affronterez les nations indiennes. Lents à manœuvrer, ils n'auront pas le temps de tirer sur grand-chose avant que les guerriers des tribus leur tombent dessus à tomahawk raccourci. Du reste, ils ne sont pas disponibles en début de partie. Optez donc pour des tirailleurs susceptibles de reculer et de mitrailler face à une charge, et pour des unités de cavalerie dont les attaques répétées et ciblées feront fuir les unités adverses déjà engagées, laissant à vos propres hommes le temps de se remettre en rangs pour refaire feu.

- Effectuez un maximum de razzias sur les villes adverses avant de tenter un assaut sur la capitale de la région. Si l'ennemi est privé de ressources pendant quelques tours, il sera obligé de congédier ses meilleures troupes pour se rabattre sur des milices moins chères et moins efficaces. Les cibles prioritaires des razzias sont bien évidemment celles qui rapportent le plus : les mines, les tanneries, les plantations, et dans une moindre mesure, les fermes. Laissez les écoles,

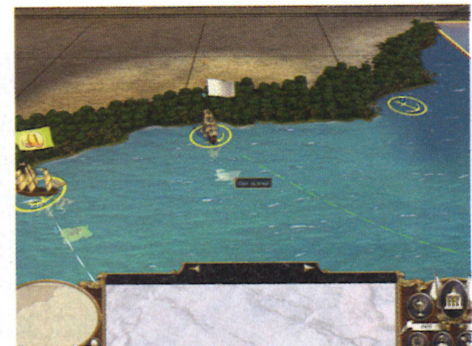


Débrouillez-vous pour que la route de vos armées croise un maximum de villes ennemies. Cela coupera les vivres de votre adversaire et le poussera à sortir de ses fortifications pour vous affronter à terrain découvert.




Avant de construire une plantation, ouvrez le menu du panneau de gouvernement et repérez la ressource la moins produite parmi celles que l'on vous propose de faire pousser, c'est celle qui se revendra la plus chère.





Les comptoirs commerciaux : de l'argent facilement gagné.

les théâtres et les congrégations religieuses tranquilles, ce sera toujours ça de moins à réparer lorsque vous vous emparerez de la région.

- Prenez et gardez l'initiative. L'I.A. est aussi attentiste dans le rôle du défenseur qu'elle est agressive lorsqu'elle attaque. Ne subissez pas les batailles, déclenchez-les. Paradoxalement, ce conseil est surtout valable en infériorité numérique.

Voilà, les enfants, si vous suivez ces quelques préceptes, vous devriez vous retrouver dans des situations un peu moins inextricables. Si les symptômes persistent, rendez-vous le mois prochain pour un topo sur les batailles temps réel. Rompez !

SAVONFOU

## POUR BIEN DÉMARRER

**Il n'existe pas de « partie type ». Néanmoins, si vous suivez ces quelques points lors de la première dizaine de tours de jeu, vous serez en bonne voie.**

- **Ne montez pas de vastes armées et ne partez pas en guerre. Vous avez besoin du moindre sou pour lancer la machine économique qui assurera vos revenus par la suite.**
- **Lors des tout premiers tours, profitez des 7 000 à 8 500 louis/ducats/roubles/dollars/bisons qui vous sont accordés pour lancer les améliorations qui coûtent cher et qui augmentent radicalement la richesse de vos régions.**
- **Améliorez vos mines si vous en avez.**
- **Améliorez, voire construisez, les Maisons des Gouverneurs.**
- **Si vous êtes une puissance dotée de nombreux ports (Angleterre, France, Espagne, Pays-Bas, Suède), améliorez vos plantations. Pour les autres (Russie, Empire Marathe, Pologne Lituanie, Autriche et dans une moindre mesure, la Prusse et l'Empire Ottoman), upgradez vos fermes, manufactures et fonderies. Ces pays n'ont pas besoin de produire des biens qu'ils ne sauraient échanger dans l'immédiat et peuvent se concentrer sur l'augmentation de la population.**
- **La première technologie à développer doit absolument être « Baïonnette à bouchon ». Cette invention vous permettra de temporiser et vous dispensera de trop recruter en début de partie.**

# Radeon HD 4890



À moins d'une invasion d'extra-terrestres, ATI devrait annoncer ses Radeon HD 4890 pour la mi-avril. Pas vraiment de révolution à l'horizon puisque la puce à l'intérieur de cette nouvelle carte sera quasiment la même que celle qui équipe les 4850 et 4870. Quelques différences sur la fabrication font cependant qu'elle montera un peu plus haut en fréquences, on parle de 850 MHz pour le GPU et 1950 pour la mémoire (contre 750 et 1800 pour la 4870). Il y aura probablement deux ou trois autres petites nouveautés (sur la gestion des textures), rendez-vous en tout cas dans le prochain numéro pour voir si elle est réellement 20 % plus rapide que sa petite sœur. Et, comme rien ne nous arrête, nous vous parlerons aussi de la future Radeon HD 4750 qui, pour 90 euros, devrait être plus rapide qu'une Radeon HD 4830.

# GeForce GTX 275

Parce que nos amis constructeurs de cartes 3D aiment bien faire les choses au même moment, Nvidia va proposer, lui aussi, une version un peu plus rapide de sa GeForce GTX 260 (celle qui est en face de la Radeon HD 4870, surprise!). Nous n'avons pas encore les fréquences de la carte, mais elle arrivera trois jours avant la 4890. Attendez-vous donc à un match au sommet dans le prochain numéro!

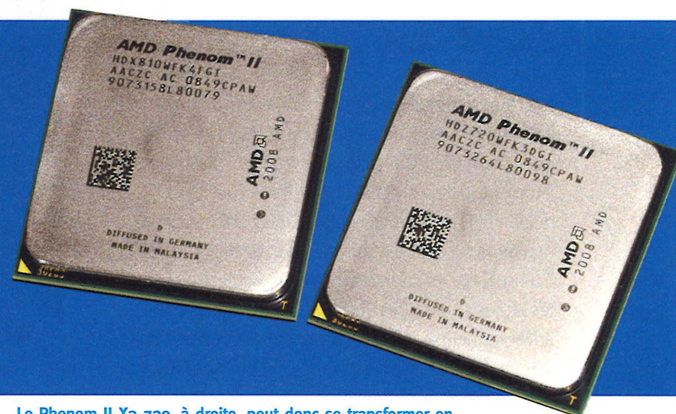



La GTX 275 devrait garder le même aspect que sa petite sœur, la GTX 260...

# Édito

Si vous en doutiez encore, on vous aime. Nous avons bravé le temps allemand pour vous ramener toutes les nouveautés qui finiront dans votre PC avant la fin de l'année. Mais ça, vous le savez déjà puisque vous avez lu notre dossier sur le CeBIT! Et pour ce qui est des futures cartes graphiques, eh bien, vous n'avez qu'à rester sur cette page...

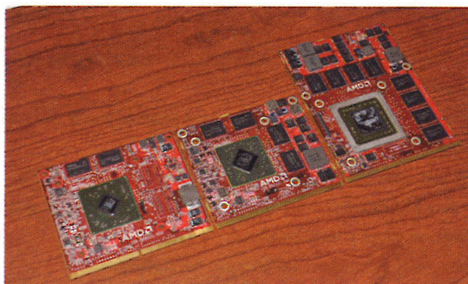
C_Wiz




Le Phenom II X3 720, à droite, peut donc se transformer en Phenom II X4 920 qui coûte une quarantaine d'euros de plus...

# La 3D pour portable évolue

Alors que les portables à base de Mobility Radeon HD 4850 sont tout juste disponibles, AMD a lancé deux nouveaux GPU pour PC portables. Les HD 4860 et 4830 ont la particularité d'être gravés en 40 nanomètres, ce qui fait qu'ils sont plus petits, consomment moins, et chauffent moins. Bref, tout ce que l'on souhaite pour un portable. De son côté, Nvidia a annoncé la sortie des GTX 280M et GTX 260M, pour portables, eux aussi. Toute ressemblance avec des cartes pour PC de bureau très haut de gamme est volontaire. Parce qu'en réalité, il ne s'agit que de 9800 GTX (le bon vieux G92 de 2007). Après les GTS 250 de bureau qui n'étaient que des 9800 GTX, elles aussi, ce nouveau « coup » fait que l'on a de plus en plus de mal à croire que Nvidia ne se moque pas purement et simplement de nous...



La gamme portable d'AMD comprenait déjà (de gauche à droite) des versions mobiles des Radeon HD 4550, 4670 et 4850/70.

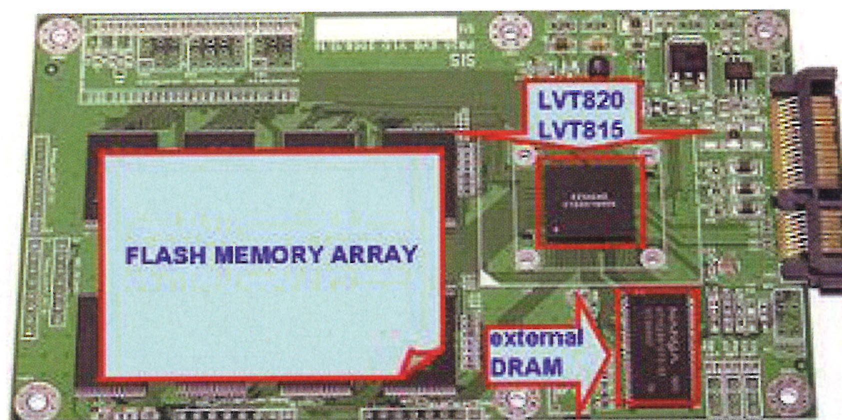
# Débridage

Il fut un temps où débrider les processeurs était un art. Mettre deux Celeron ensemble sur une même carte mère, transformer un Duron en Athlon, toutes ces choses avaient disparu. Jusqu'à aujourd'hui puisque l'on vient de voir qu'AMD avait laissé une porte grande ouverte dans ses Phenom II X3 (triple cœur). L'option « Advanced Clock Calibration », une fois activée dans le BIOS, débride le quatrième cœur de ces puces. Il semblerait même qu'AMD l'ait fait exprès. Attention tout de même, rien ne dit que le quatrième cœur sera fonctionnel et/ou stable dans la pratique, il faudra parfois augmenter le voltage du processeur pour que cela fonctionne et il se peut que ça ne marche pas du tout. En attendant, si vous avez craqué pour un Phenom II X3, cela ne vous coûtera pas grand-chose d'essayer...

# Le Phenom II X2 arrive

AMD

**AMD va annoncer deux Phenom II X2 dans les prochaines semaines, les 550 et 545 qui seront cadencés à 3.1 et 3 GHz. Il s'agira de puces quadruple cœur dont deux seront désactivées. Les puces disposeront donc de caches de niveau 3, ce qui pourrait les rendre intéressantes dans les jeux. Reste à voir si l'on pourra réactiver un (ou deux) des cœurs « endormis » comme pour les Phenom X3...**




Le Linkvast 820 est le nom de leur contrôleur capable de faire marcher 8 puces de mémoire flash.

# SiS c'est bon...

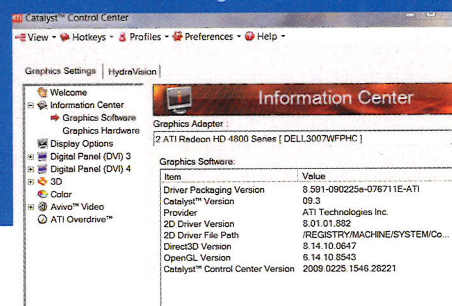
De nos jours, le plus gros problème des disques durs à mémoire flash (SSD), c'est la qualité des contrôleurs qu'ils utilisent pour faire marcher leur puce mémoire. Avec un mauvais modèle, on se retrouve avec une machine qui « freeze » quelques instants lorsque le disque est trop stressé, ce qui n'est pas génial. Peu de compagnies vendent des contrôleurs de qualité. C'est donc avec bonheur que l'on accueille SiS sur ce marché, société que l'on connaissait surtout pour ses chipsets de cartes mère peu chères. La disponibilité est prévue pour le mois de juin, ce qui devrait nous donner des disques en vente au courant de l'été. Tout ceci devrait faire baisser encore plus le prix des SSD, ce qui nous ravit ! Et si vous n'avez rien compris, vous pouvez toujours être ravis aussi, ça ne coûte rien...



En attendant l'arrivée des Core i5, les Core 2 restent la référence des joueurs à cause de leur prix...




Sous Windows 7, l'utilisation d'un pilote WDDM 1.1 permet de réduire la consommation de mémoire et d'accélérer l'affichage des fenêtres.




# Unification !




**À quelques mois de l'arrivée de la version finale de Windows 7, ATI a décidé d'unifier ses pilotes Catalyst. Désormais, nous aurons droit tous les mois à un nouveau pilote capable de fonctionner aussi bien sous Windows Vista que Windows 7 (la version XP continuant, bien entendu, à être disponible). De quoi ravir tous ceux qui ont téléchargé la version bêta du prochain système d'exploitation de Microsoft en janvier dernier. Ces nouveaux pilotes supportent d'ores et déjà DirectX 11 et améliorent grandement la compatibilité des jeux OpenGL (comme le succulent Quake Live).**

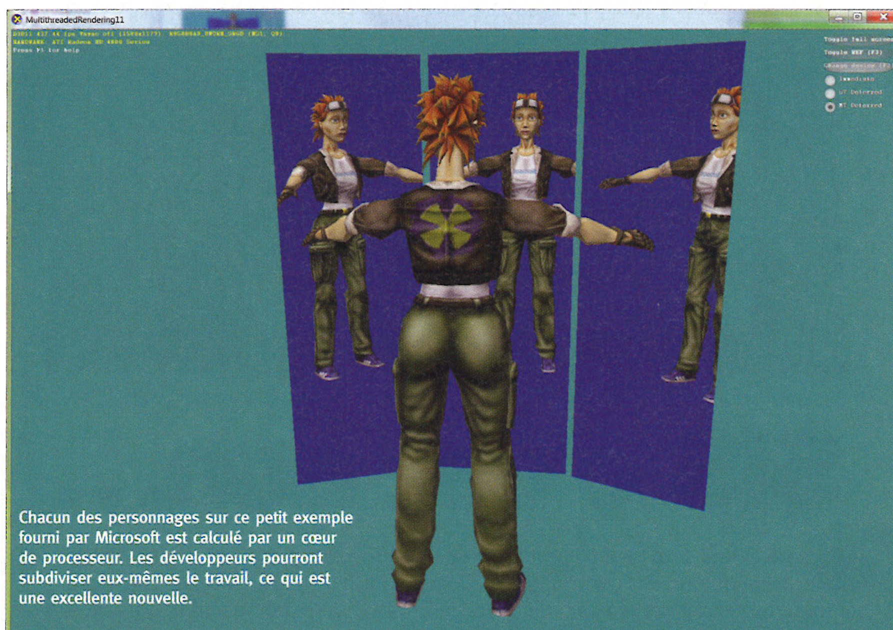
# De nouveaux Core i7

**Le 31 mai prochain, nous aurons droit à deux nouveaux Core i7, les 975 et 950 cadencés respectivement à 3.33 GHz et 3.06 GHz. Ils viendront remplacer les 965 et 940 actuels (3.2 et 2.93 GHz) pour le même prix (1000 et 500 euros...). De quoi faire patienter ceux qui ont les poches bien pleines. Pour les autres, le rendez-vous est toujours fixé au mois de juillet pour la sortie des Core i5, version plus abordable de l'architecture du Core i7 dont vous pouvez voir les premières cartes mère dans notre reportage consacré au CeBIT.**

# Débridage (bis)

Parfois, on se demande si les sociétés informatiques n'ont pas des espions chez leurs concurrents tant elles semblent faire la même chose. Car si AMD avait débridé sans qu'on le sache ses Phenom II, Intel a fait de même avec ses Core i7 ! Les versions les moins chères (celles à 500 et 290 euros...) ne sont en théorie pas capables d'utiliser de la mémoire DDR3 cadencée à plus de 1066 MHz sans overclocker la fréquence du bus du processeur. C'était le cas de versions reçues pour test. Mais pour une raison inconnue, les puces commercialisées ne sont plus limitées. À bon entendeur...

# C'est quoi? DirectX 11
## Nouveau départ?


Chacun des personnages sur ce petit exemple fourni par Microsoft est calculé par un cœur de processeur. Les développeurs pourront subdiviser eux-mêmes le travail, ce qui est une excellente nouvelle.



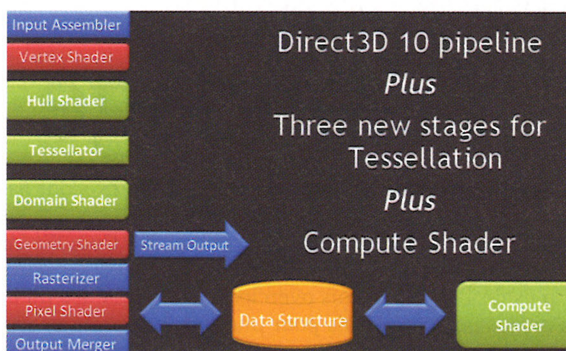

**On nous en avait promis des choses avec DirectX 10. Des jeux plus jolis, moins gourmands côté processeur, et capables de tirer meilleur parti des cartes graphiques. Autant dire que l'on a été déçu et aujourd'hui la plupart des titres restent DirectX 9. Faut-il donc s'exciter sur une version 11 ?**

**C_Wiz**

Microsoft est parfois gourmand. En insistant pour que DirectX 10 soit « exclusif » à Vista, l'éditeur de logiciel espérait nous faire passer à son nouveau système d'exploitation. Cela ne s'est pas exactement passé comme ça et DirectX 10, malgré de nombreuses qualités, a été totalement sous exploité. Quant à la version 10.1, autant dire que les jeux l'exploitant sont encore plus rares.

### Plus de cœurs

Depuis DirectX 9 il s'est passé un tas de trucs dans le monde du matos. Côté processeur, on est passé à deux puis quatre cœurs, alors que DirectX reste toujours limité à ne travailler qu'avec un seul cœur pour faire tourner le pilote de la carte graphique. C'est à cause de cela que la fréquence d'un CPU reste le facteur limitant dans les jeux. DirectX 11 va changer la donne puisqu'il a été réécrit pour que les développeurs de jeux puissent réellement gérer la 3D sur plusieurs cœurs. En clair, le nombre de cœurs d'un processeur va changer quelque chose. Il était temps.



Le « pipeline » de DirectX 11, c'est-à-dire les différentes étapes par lesquelles on passe pour créer une image rajoute la tessellation et la capacité d'utiliser la carte graphique pour faire autre chose que la 3D (les compute shaders).



La tessellation en images. En générant la géométrie directement sur le GPU, on réduit les transferts entre le processeur et la carte graphique en plus de restreindre l'utilisation mémoire.

### Plus de polygones

Le rendu 3D de nos cartes reste basé sur des polygones. Plus on en augmente le nombre et plus l'on peut créer des modèles détaillés, et donc réalistes. Une des nouveautés de DirectX 11 est l'ajout d'une unité de tessellation. L'idée est d'autoriser la génération en temps réel d'un plus grand nombre de polygones. Tout se fera sur le GPU, ce qui va permettre de rajouter plus de détails sur les cartes haut de gamme capables de les afficher. ATI essaye d'imposer cela depuis quelques années, ils ont enfin réussi...

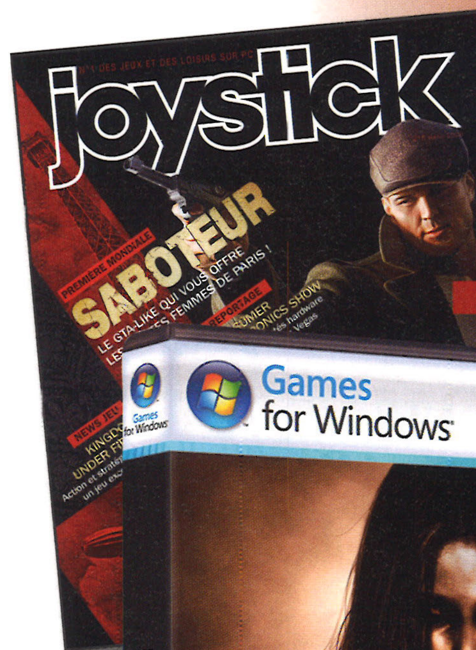
### Plus universel ?

L'autre grande idée de DirectX 11 est de fonctionner sur tous les matériels. Théoriquement, les développeurs n'auront plus besoin de créer deux versions distinctes de leurs jeux, une pour DirectX 9 et une pour la version 10 comme actuellement. Le jeu saura s'adapter à la volée à votre carte graphique, qu'il s'agisse d'un modèle compatible DirectX 9, 10, 10.1 ou 11. Le seul inconvénient est qu'il faudra disposer de Windows Vista ou de Windows 7 pour que cela marche. C'est une manière polie de vous annoncer que l'on va voir d'ici l'année prochaine encore plus de jeux qui ne supporteront plus Windows XP. Il va falloir se faire une raison.

### Et les cartes ?

Sachant que Windows 7 arrivera pour la rentrée, il faut s'attendre à voir débarquer les cartes DirectX 11 simultanément. Enfin, un peu avant ou un peu après, le fait que Microsoft ait avancé ses plans en dernière minute n'ayant pas arrangé les affaires des constructeurs. Les noms de codes sont GT300 chez Nvidia et RV870 chez ATI. Quant à Intel, si son Larrabee sera compatible DirectX 11, on ne s'attend pas à le voir avant le début de l'année prochaine.

# ABONNEZ-VOUS À joystick







**72€**

**Retrouvez le suspense saisissant, l'action et l'horreur qui font de F.E.A.R. 2, UN JEU HORS NORME !**

| | |
|---|---|
| Joystick (1 an/13 n°) | 90,35 €* |
| + Le jeu F.E.A.R. 2™ (version PC) | 49,99 €** |
| Total | ~~140,34 €~~ |





## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P218

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°S** + **le jeu F.E.A.R.2™** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,34 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ [carte] n° ________________

Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ..........

Prénom*: ..........

Société: ..........

Adresse*: ..........

Code Postal*: ______ Ville*: ..........

Adresse email*: ..........

Tél fixe*: ..........

Tél portable*: ..........

Date de Naissance*: __ __ ____




* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu " F.E.A.R.2™" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



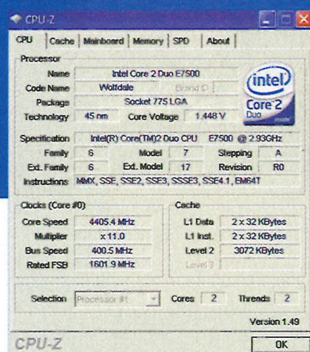

# Intel Core 2 Duo E7500

## Comment te dire adieu ?

**Les histoires d'amour doivent-elles toujours mal finir ? Après tout, cela fait bientôt trois années que nous en tenons une belle avec le Core 2. Avant l'arrivée des Core i5 cet été, Intel nous lance un dernier Core 2 très abordable. De quoi terminer notre histoire sur un bon souvenir ?**

C_Wiz




4.4 GHz sans forcer avec un « vieux » Thermalright XP-90. Pour une quarantaine de degrés celsius...

Depuis le temps que l'on vous en parle, vous devez commencer à connaître par cœur la gamme Core 2 d'Intel. Duo veut dire double cœur, série 7000 implique version économique, et pour ce qui est du 500, c'est le plus gros chiffre de la gamme, donc intuitivement vous pouvez vous dire que ça va aller très vite (2.93 GHz). Et jusque-là, vous avez tout bon.

### Moins cher, moins bien ?

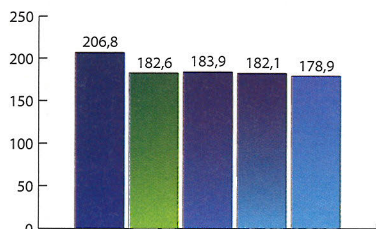
Cette série économique n'est bien entendu pas sans quelques contreparties. La première est la taille du cache. Il est plus petit : nous n'avons droit ici qu'à 3 Mo de cache de niveau 2 au lieu de 6 habituellement (sur les séries E8000). Dans les jeux, ce n'est pas forcément un drame, cela se compense en augmentant légèrement la fréquence (200 MHz environ). L'autre « limitation » de ces processeurs est la fréquence de bus système (le FSB), au lieu de 1333 MHz, on est seulement à 1066. Là encore par défaut cela a un impact sur les performances, mais quelque part, on s'en moque. Parce que ce n'est pas le genre de processeur que l'on achète pour le faire tourner à sa fréquence d'origine.

### Surcadence-ment

Ou comme le disent nos cousins québécois, c'est avant tout pour cela qu'on achète une telle puce. Petit rappel, la fréquence d'un processeur est fixée par deux choses : un coefficient (ici 11) que multiplie la fréquence de bus système (266 MHz). Sachant que de nos jours on ne peut que baisser les coefficients multiplicateurs, il faut donc faire monter la fréquence du bus, pour overclocker son processeur. Et là, le fait que cette FSB soit particulièrement basse se transforme en un sacré avantage pour nous !
En passant la FSB à 333 MHz, on arrive à un petit 3.6 GHz. En diminuant à 10 le multiplicateur tout en augmentant la FSB à 400 MHz, on arrive à 4 GHz. Sans toucher aux voltages. Et si l'on est aventureux, on peut effectivement faire tenir sans souci l'E7500 à 4.4 GHz (11 x 400). 50 % d'overclocking avec un simple refroidissement à air, c'est quelque chose que l'on ne voit pas forcément tous les jours, surtout sur une puce aussi peu chère.

### Et le prix ?

Comptez 130 euros. Dans cette fourchette de prix, on vous conseille habituellement le Phenom II X3 720 d'AMD qui coûte une petite dizaine d'euros de plus. Si l'on met de côté l'overclocking, les deux puces sont au coude à coude dans les jeux. La présence d'un troisième cœur sur le processeur d'AMD ne changeant pas grand-chose pour l'instant, sauf dans le très spécial GTA IV. Les choses pourraient cependant changer quand Windows 7, DirectX 11, et ses nouveaux jeux seront disponibles, ce qui n'est pas forcément pour demain. En attendant, le E7500 apporte un rapport qualité prix très élevé pour ceux qui aiment aussi jouer avec leur matos. Quand on est joueur, on l'est pour tout !



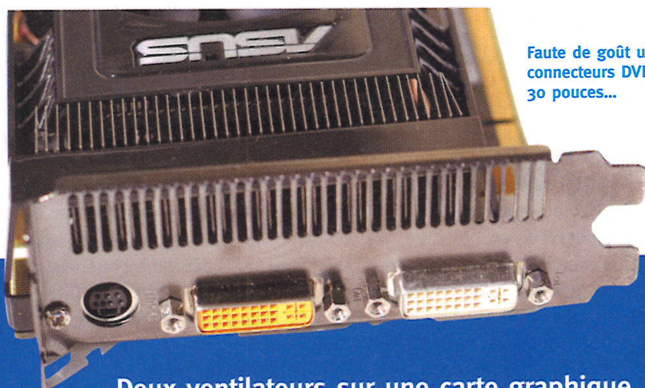

Performances de la carte graphique sous Half Life 2 Episode 2 en 1680 par 1050 avec différents processeurs



# Asus EAH4870 Matrix

## Rolls Rouge





Faute de goût ultime, seul l'un des deux connecteurs DVI supporte les écrans 30 pouces...

**Deux ventilateurs sur une carte graphique, un désastre pour les oreilles ? C'est la première pensée qui nous est venue lorsque l'on a vu arriver la nouvelle 4870 haut de gamme proposée par Asus. Heureusement, il ne faut jamais se fier aux premières impressions...**

C_WIZ

DEPUIS, JE NE M'EXPRIME QU'EN TAPANT AVEC MON MARTEAU. JE TAPE PLUS DE 75 FOIS PAR JOUR EN CE MOMENT MAIS JE COMPTE BIEN ME SORTIR DE CE CERCLE INFERNAL

MMMOUI... C'EST TERRIBLE

CRÉDIBILITÉ

100 t

NOUS AVONS AVEC NOUS UN SPÉCIALISTE DU MARTEAU DE RENOMMÉE MONDIALE, PEUT-ÊTRE POURRAIT-IL NOUS DONNER SON AVIS SUR LA QUESTION ?



Vous allez apprendre à utiliser les petites flèches pour trouver toutes les options cachées...

Les modèles de Radeon HD 4870 sont nombreux, chaque constructeur tentant de se démarquer des autres. Pour ce modèle très haut de gamme, Asus a choisi de placer sur sa carte customisée un énorme radiateur équipé de quatre caloducs (ces tubes de cuivre creux, qui sont en fait remplis de gaz) pour évacuer la chaleur... vers deux ventilateurs de tailles différentes ! On a vu des films d'horreur avec des scénarios plus joyeux.

**Hybrid ? Il bride**

Sauf qu'en branchant la carte, on s'aperçoit de l'infime détail qui change tout. Asus parle de refroidissement hybride pour expliquer qu'au repos, les ventilateurs de la carte s'arrêtent. Mieux, la gestion en est effectuée par une puce, en fonction des températures. Si pour une raison ou une autre votre boîtier devient une fournaise (ventilateur de boîtier qui meurt, au hasard), les ventilateurs démarreront. Résultat : dès qu'on lance un jeu, les ventilateurs s'activent quand ils en ont besoin. Contrairement à la règle première des cartes graphiques qui requiert que l'on range le DVD de pilotes fourni avec la carte pour aller télécharger directement les derniers pilotes en date chez ATI (ou Nvidia), on fera une (rare) exception cette fois-ci pour installer une petite application baptisée iTracker.

**iMarche-tonutilit-aire ?**

Autant être franc avec vous, côté beauté ou ergonomie, on repassera. En revanche, les fonctionnalités offertes frisent le génie. La gestion des ventilateurs peut se faire de manière indépendante, on pourra définir cinq seuils de température où l'on augmentera leur vitesse de rotation. On peut donc s'amuser à ne faire tourner qu'un seul ventilateur (le plus gros) la plupart du temps et rajouter le petit en cas de besoin. À côté de ce que propose le panneau de contrôle d'ATI, l'utilitaire d'Asus est un véritable objet de luxe. Quand on regarde ce que la carte propose côté overclocking, on saute au plafond puisque l'on peut changer les tensions du GPU et de la mémoire. Plus on les augmente et plus l'on va faire chauffer la carte. Du coup, l'intérêt des deux ventilateurs saute aux yeux. Avec les petites fréquences (770 et 920 MHz pour le GPU, seulement 20 MHz de plus que la carte d'origine), un seul ventilateur aurait suffi. En poussant les tensions, on arrive à des fréquences de 880 MHz pour le GPU et 1100 pour la mémoire, soit pas très loin de ce que proposera la future Radeon HD 4890.

**Le truc qui fâche ?**

250 euros, soit 50 de plus qu'une 4870 classique équipée de 512 Mo de mémoire. C'est cher mais cette version Matrix propose tous les réglages dont les bidouilleurs pouvaient rêver tout en étant totalement silencieuse en utilisation minimale. Du réglage des tensions aux fréquences élevées en passant par le contrôle par paliers des ventilateurs, on pouvait difficilement rêver mieux. Du grand art, qui se paye...

# top HARD

Attente et contemplation. Pas que l'on vous propose de regarder votre nombril, mais sachant que du nouveau arrive du côté des cartes graphiques, il est judicieux de retenir son porte-monnaie encore un petit mois. Et si vous avez besoin de changer de processeur, dites-vous que d'ici au mois de juillet, les Core i5 seront avec nous.

C_WIZ

## Le moniteur

Toujours pas de nouvelles des 2262wm de Viewsonic ou du 2253BW de Samsung. Pour ceux qui ne s'en souviendraient pas, il s'agit des moniteurs « 3D » compatibles avec le 3D Vision de Nvidia. Pas forcément que la technologie nous semble promise à un avenir radieux, mais pour ces écrans, les constructeurs ont sorti l'artillerie lourde en termes de contraste, de luminosité et de temps de réponse. Des qualités que l'on devrait retrouver pour un peu moins cher dans de nouveaux écrans qui ne sont pas 3D...

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10 e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

## La carte vidéo

Comme souvent quand on souhaite acheter une carte graphique, il est urgent d'attendre. Et ce mois-ci, c'est même très urgent puisque les Radeon HD 4890 tapent à la porte. Au-delà du fait qu'elles devraient venir titiller les GTX 285, elles devraient surtout être l'occasion d'offres promotionnelles et de réalignements tarifaires sur un tas de modèles. Le genre de chose qui nous fait crier notre fameux « n'achetez pas tout de suite ». Réponse dans le prochain numéro, où, promis, vous aurez le droit d'acheter.

Config 1 : ATI Radeon HD 4830 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 220 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 285 1024 Mo (PCI Express), environ 370 euros TTC.

## Le disque dur

À quoi bon acheter un disque dur qui ne fasse pas un téraoctet ? À moins d'acheter un SSD, les arguments sont minces. L'argument du bruit réduit peut en être un, mais dans un PC de joueur, il y a peu de chances que vous fassiez la différence entre 500 Go et 1 To à l'oreille. Un meilleur argument est celui du taux de pannes, qui est double. Il passe en gros de 1 à 2 %, pas très convaincant non plus. Mais il faut bien encore trouver des raisons d'acheter en attendant l'arrivée des SSD de qualité...

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 90 euros TTC.

## Le refroidissement

Les processeurs du marché sont vendus avec un ventilateur, qu'on qualifiera pudiquement de convenable. Ils font le minimum syndical aux yeux du constructeur : s'assurer que vous ne leur renverrez pas le processeur en garantie. Vous voulez du silence, de la capacité d'overclocking, ou quelque chose qui ne fasse pas cuire l'intérieur de votre boîtier : allez voir ailleurs. Thermalright et Noctua ont nos faveurs et vous trouverez aussi chez Zalman d'autres solutions moins chères.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

## Le processeur

AMD ne se contente pas de revenir avec des alternatives, ils ont aussi dans l'idée de continuer à baisser leurs prix sans que l'on ne leur demande rien. Genre ce mois-ci, tous les Phenom II que nous vous conseillons ont perdu dix euros. Quelque part on est un peu triste pour l'ego de ces nouvelles puces, imaginez, vous faire brader à peine sortis ? Mais comme on aime les prix bas, quelque part, on se réjouit de leur malheur !

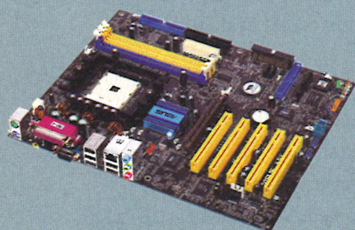
Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 190 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 220 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 280 euros TTC environ.

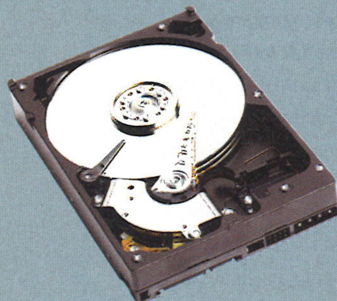
## L'alimentation

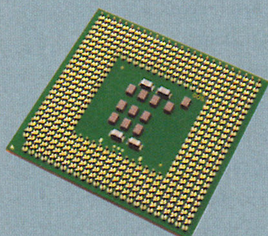
400 watts suffisent à n'importe quelle configuration n'utilisant qu'une carte graphique. Il y a très peu de bonnes raisons d'acheter un bloc de 700 à 1000 watts. La qualité de fabrication peut cependant vous pousser à monter à 550 watts pour les modèles de chez Seasonic (et leurs clones chez Corsair). Et si 60 euros, c'est trop cher pour une alim, dites-vous qu'en dépensant moins, vous aurez toutes les chances de griller une bonne partie des composants de votre PC. Drôle d'économie...

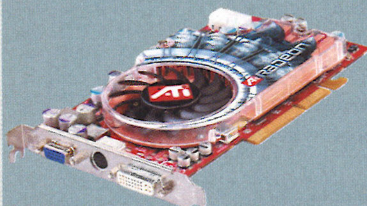
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

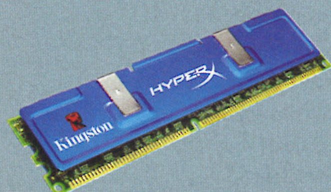










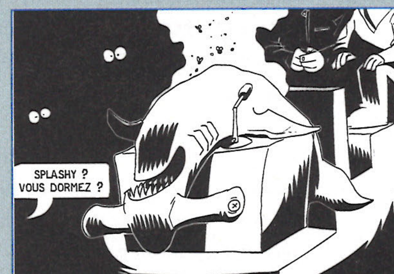




## La carte mère

Si la DDR3 est disponible chez AMD, le fait qu'elle ne le soit qu'avec les processeurs les plus bas de gamme nous irrite. Du coup on persiste et on signe : en 2009, on achète encore une carte mère DDR2 pour les processeurs AMD. L'écart de performance étant plus mince qu'une feuille de salade, la motivation de dépenser plus pour ne rien gagner n'est pas très élevée. La M4A79 est ce qui se fait de mieux en ce moment, pour les Core 2 vous pouvez aussi regarder du côté des chipsets P45.

**Config 1 :** Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
**Config 2 :** MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K3 Deluxe (Intel P35/Socket 775), environ 150 euros.
**Config 3 :** Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+/3), environ 160 euros TTC ou Asus P6T Deluxe (Intel X58/Socket 1366), environ 290 euros.




## Le boîtier

Le Nine Hundred II d'Antec est notre boîtier préféré pour les joueurs qui veulent quelque chose de capable de garder au frais les configs les plus gourmandes. Côté esthétique, il en faut pour tous les goûts, sauf quand on cache le boîtier sous la table. Pour les autres, le Lian-Li PC 7F est une alternative design et bien conçue pour 110 euros environ.

**Config 1 :** Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
**Config 2 :** Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
**Config 3 :** Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.







## La Ram

La mémoire DDR2, au moment où nous écrivons ces lignes, reste au fond du trou. On arrive à trouver 4 Go de mémoire de qualité pour 36 euros, un prix scandaleusement bas qui cependant risque de remonter. La production de DDR2 ne se fait plus vraiment, tout le monde vivant sur ses stocks. Ne vous étonnez donc pas si vous avez un peu de mal à les trouver, Internet est votre ami dans ce cas. Et la DDR3 continue de baisser aussi, sinon. Chouette !

**Toutes configs AMD et config Intel 1 :** 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 45 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 50 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 60 euros TTC.




## Le lecteur/graveur de DVD

Vous saviez qu'il se vend encore 60 % de graveurs de DVD en interface IDE ? Cette statistique qui fait peur a été révélée par Plextor qui n'avait pas grand-chose d'autre à nous raconter pendant le CeBIT. Reste que cela fait 15 jours que plus personne ne dort à la redac' à cause de ça. Dire qu'on pensait tous que les nappes IDE étaient enterrées. C'est le retour des morts-vivants avec les nappes qui se cassent sans prévenir dans le rôle de zombies ! Et dire que je pensais en avoir fini avec ma thérapie...

**Configs 1 et 2 :** Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
**Config 3 :** Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.



# Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

**ADD-ON :** Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

**BOT :** Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

**CASUAL GAMER :** Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

**DEATHMATCH :** Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

**DPS :** Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

**ESPORT :** Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

**FPS :** First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

**FRAG :** Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

**F2P OU FREE TO PLAY :** Jeu gratuit. Cela dit, généralement un F2P désigne un MMO gratuit.

**GAMEPLAY :** Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

**GEEK/GEEKETTE :** Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

**GRIND :** Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

**GROS BILL OU GROSBILL :** Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

**HACK AND SLASH :** Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

**HARDCORE GAMER :** Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

**HEADSHOT OU HS :** Tir en pleine tête.

**I.A. :** Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

**ITEM SHOP :** En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

**JCJ :** Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

**JDR :** Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Night.

**LEVEL DESIGNER :** Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

**LOCALISATION :** Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

**MAP :** Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

**MMOG :** Massively Multiplayer Online Game. Un MMOG désigne le genre du MMO en général, qu'il s'agisse d'un jeu de stratégie (MMORTS), de rôle (MMORPG), de tir (MMOFPS)...

**MOD :** Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

**Noob, NOOB :** Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

**NEWBIE :** Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

**PATHFINDING :** Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

**PING :** Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

**PNJ :** Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

**PVE :** Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

**PVP :** Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

**RAM :** Random Access Memory ou mémoire vive. La Ram est une mémoire physique très rapide (on parle de barrettes de Ram comme on parle de processeurs), où sont stockées les données actuellement traitées par le PC. Pour un joueur, avoir une bonne quantité de Ram est essentiel.

**REROLL :** Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.

**ROCKET JUMP :** Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

**RPG :** Role Playing Game. Voir JdR.

**RTS :** Real Time Strategy. Voir STR.

**SDK :** Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

**STAND ALONE :** Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

**STRAFE :** Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

**STR :** Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

**TROLL :** Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

# 1000 VIDÉOS

**TÉLÉCHARGER: Référence au 81122**
**+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122** pour choisir dans tout le catalogue !

- NEW! 516 681 Sans les mains!
- 516 682 Mr Bean: Coincé dans votre mobile
- NEW! 516 683 Hallucinant!
- 516 684 Tuning et jolies filles!
- NEW! 516 685 Mr Bean: Galère aux WC!
- NEW! 516 686 Teddy l'ours tueur!

# 10 000 SONNERIES

**TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122**
Exemple: envoyez par SMS **516757** au **81122** pour Right round
**+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122**
Exemples: **Dexter** au **81122**, **Rap** au **81122** ou **SON** au **81122** pour choisir dans tout le catalogue !

## RAP, RNB

| | |
|---|---|
| Au coeur de la rue | 516 687 |
| Beggin' | 516 688 |
| C'est chelou | 516 689 |
| Ça fait mal | 516 690 |
| Crack a bottle | 516 691 |
| Deja vu | 516 692 |
| Disturbia | 516 693 |
| Du ferme NEW | 516 694 |
| Entre toi et moi | 516 695 |
| Fous ta cagoule | 516 696 |
| Halo NEW | 516 697 |
| If I were a boy | 516 698 |
| J'aime trop ton boule | 516 699 |
| Jai Ho! (You Are My Destiny) NEW | 516 700 |
| Last Night | 516 701 |
| Même pas fatigué NEW | 516 702 |
| Molotov 4 | 516 703 |
| Mon équilibre NEW | 516 704 |
| Rap game NEW | 516 705 |
| Right round | 516 706 |
| Tous les mêmes | 516 707 |

## POP, ROCK

| | |
|---|---|
| (You drive me) Crazy | 516 708 |
| Affection NEW | 516 709 |
| Girlfriend | 516 710 |
| Helsinki NEW | 516 711 |
| Hot 'n cold | 516 712 |
| Hotel California | 516 713 |
| I kissed a girl | 516 714 |
| Junior song NEW | 516 715 |
| Le grand soir NEW | 516 716 |
| Like a hobo NEW | 516 717 |
| Lova lova | 516 718 |
| Love sex magic NEW | 516 719 |
| Paint it black | 516 720 |
| So what | 516 721 |

## MÉTAL, HARD ROCK

| | |
|---|---|
| Back in black | 516 722 |
| Hell bells | 516 723 |
| Highway to hell | 516 724 |
| Psychosocial | 516 725 |

## VARIÉTÉS

| | |
|---|---|
| Si tu pouvais fermer ta gueule | 516 726 |
| Aux arbres citoyens | 516 727 |
| C'est ma Terre | 516 728 |
| Caravane | 516 729 |
| Carmina burana | 516 730 |
| Hallelujah | 516 731 |
| J'ai demandé à la lune | 516 732 |
| L'aigle noir | 516 733 |
| Les bobos | 516 734 |
| Liberta | 516 735 |
| Mozart-Tatoue moi | 516 736 |
| Mozart-Vivre à en crever NEW | 516 737 |
| On s'attache | 516 738 |

## VARIÉTÉS (suite)

| | |
|---|---|
| Rayon de soleil | 516 739 |
| Rue des étoiles | 516 740 |
| Toi + Moi | 516 741 |
| Womanizer | 516 742 |

## DANCE, ELECTRO

| | |
|---|---|
| Bullit NEW | 516 743 |
| C'est beau la bourgeoisie | 516 744 |
| Ça m'énerve NEW | 516 745 |
| Day n' nite NEW | 516 746 |
| Everytime we touch | 516 747 |
| Explosion NEW | 516 748 |

## TOP!

TOP au 81122: top permanent!

| | |
|---|---|
| Les Enfoirés 09-Ici les Enfoirés | 516 749 |
| Toi + Moi | 516 750 |
| Liberta | 516 751 |
| Rue des étoiles | 516 752 |
| Poker face | 516 753 |
| Mozart-Tatoue moi | 516 754 |
| Si tu pouvais fermer ta gueule | 516 755 |
| Rayon de soleil | 516 756 |
| Right round | 516 757 |
| Little dolls | 516 758 |
| NCIS | 516 759 |
| Dr House | 516 760 |
| Twilight-Decode | 516 761 |

| | |
|---|---|
| Biloute! Monte l'son! | 516 762 |
| Infinity 2008 | 516 763 |
| La puerta del cielo | 516 764 |
| Last of the english roses NEW | 516 765 |
| No stress | 516 766 |
| Poker face | 516 767 |
| Souvenir NEW | 516 768 |

## ZOUK, REGGAE

| | |
|---|---|
| Décalé gwada | 516 769 |
| Mini kawoulé NEW | 516 770 |
| No woman no cry | 516 771 |
| Zouglou dance | 516 772 |

## ITALIE, LATINO

| | |
|---|---|
| Obsession | 516 773 |
| Ti amo | 516 774 |

## RAÏ, ORIENTAL

| | |
|---|---|
| Juste un oui NEW | 516 775 |

## CINÉ, TV

| | |
|---|---|
| 24h-La minuterie de fin | 516 776 |
| 24h-Sonnerie CTU | 516 777 |
| Agence tous risques | 516 778 |
| B13U-Confidence NEW | 516 779 |
| Banlieue 13-Rien à perdre NEW | 516 780 |
| Bob l'éponge | 516 781 |

## CINÉ, TV (suite)

| | |
|---|---|
| Coco-Celebration NEW | 516 782 |
| Coco-We are family NEW | 516 783 |
| Cold Case | 516 784 |
| Dr House (US)-Teardrop | 516 785 |
| Dr House | 516 786 |
| Dragon Ball GT | 516 787 |
| Dragon Ball Z | 516 788 |
| Dragon Ball Z-Chala head chala | 516 789 |
| Dragon Ball Z-We got power | 516 790 |
| Full metal alchemist | 516 791 |
| Ghost | 516 792 |
| Grand Galop-Hello world NEW | 516 793 |
| Grey's anatomy | 516 794 |
| Grey's Anatomy-How to save a life | 516 795 |
| GTO | 516 796 |
| Il était une fois dans l'Oued | 516 797 |
| James Bond | 516 798 |
| L'exorciste | 516 799 |
| La 7ème compagnie | 516 800 |
| La panthère rose | 516 801 |
| La soupe aux choux | 516 802 |
| Le bon, la brute et le truand | 516 803 |
| Le Parrain | 516 804 |
| Le roi lion | 516 805 |
| Le seigneur des anneaux | 516 806 |
| Les aventures de Rabbi Jacob | 516 807 |
| Les bronzés font du ski | 516 808 |
| Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? | 516 809 |
| Les Enfoirés 09-Ici les Enfoirés | 516 810 |
| Les Experts (CSI)-Miami | 516 811 |
| Les frères Scott | 516 812 |
| Les mystérieuses cités d'or | 516 813 |
| Les Simpson | 516 814 |
| Les tontons flingueurs | 516 815 |
| Magnum | 516 816 |
| Mission Impossible | 516 817 |
| Naruto | 516 818 |
| Naruto Shippuden | 516 819 |
| Naruto-Go | 516 820 |
| NCIS | 516 821 |
| Pirates des Caraïbes 3 | 516 822 |
| Plus belle la vie | 516 823 |
| Prison Break S1 | 516 824 |
| Pulp Fiction | 516 825 |
| Quelque part | 516 826 |
| Requiem for a dream | 516 827 |
| Resident evil | 516 828 |
| Rocky III-Eye of the tiger | 516 829 |
| Sex & the City la série | 516 830 |
| Taxi 4-Quoiqu'il arrive | 516 831 |
| Top Gun | 516 832 |
| Twilight-Bella's lullaby | 516 833 |
| Twilight-Decode | 516 834 |
| Twilight-Full moon | 516 835 |

## PUBS TV

| | |
|---|---|
| Nescafé Cappuccino | 516 836 |
| Numéricable-D.A.N.C.E. | 516 837 |

## FÊTES

| | |
|---|---|
| Bali Balo | 516 838 |
| J'ai la... qui colle | 516 839 |

## HYMNES, RÉGIONS

| | |
|---|---|
| An Alarc'h | 516 840 |

# 900 SONNERIES HUMOUR

**TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122**
Exemple: envoyez par SMS **516842** au **81122** pour Bébé hilare
**+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122** pour choisir dans tout le catalogue !

| | |
|---|---|
| Alerte bombardement NEW | 516 841 |
| Bébé hilare NEW | 516 842 |
| Bébé mort de rire NEW | 516 843 |
| Bébé qui rigole | 516 844 |
| Bébé se marre | 516 845 |
| Bombardement et D.C.A. | 516 846 |
| Bruits érotiques | 516 847 |
| Coq dans la basse-cour | 516 848 |
| Cri de combat d'une karateka NEW | 516 849 |
| Cri de femme aigu NEW | 516 850 |
| Fast and Furious 4: Démarrage NEW | 516 851 |
| Fast and Furious 4: Dérapage NEW | 516 852 |
| Festival de pets | 516 853 |
| Fou rire de bébé | 516 854 |
| Groupe de cowboys dans un rodéo NEW | 516 855 |
| Hurlement de femme terrifiée NEW | 516 856 |
| Mitrailleuse lourde | 516 857 |
| Moteur de Ferrari | 516 858 |
| Réveil militaire | 516 859 |
| Rythme africain | 516 860 |
| Sirènes de police NEW | 516 861 |
| Star Wars-Combat au sabre laser | 516 862 |
| Tour Big Ben NEW | 516 863 |
| Ultrasons extraterrestres | 516 864 |
| "Allo! Ici la gendarmerie!" | 516 865 |
| "Décroche biloute!" (Ch'ti) | 516 866 |
| "Décroche ou j'le pète!" (hystérique) | 516 867 |
| "Décroche!" (Mafieux) | 516 868 |
| "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." | 516 869 |
| "Dicroche mon fils, c'i ta mère" | 516 870 |
| "Dors min p'tit quinquin" (Ch'ti, Chanté) NEW | 516 871 |
| "Je réponds pas aux cons..." | 516 872 |
| "Moi j'ai un texto" (Moqueur) | 516 873 |
| "Wesh ma couille! Bien ou bien?" | 516 874 |

# 1000 LOGOS PRÉNOM

**TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122**
Exemple: **516875LOUNA** au **81122**
**+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122** pour choisir dans tout le catalogue !

- NEW! 516 875 LOUNA
- NEW! 516 876 Roman
- 516 877 Morgane
- 516 878 Julien (I ♥ JULIEN)
- 516 879 ERWAN
- 516 880 ROBIN
- 516 881 Bruno (L'abus de câlins avec Bruno est bon pour la santé)
- 516 882 ARTHUR
- 516 883 SYLVAIN (PAS TOUCHE ! CE PORTABLE EST A SYLVAIN)
- 516 884 Louloute (Je t'aime Louloute)



# 1700 JEUX MOBILE

**TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111**
Exemple: envoyez par SMS **516657** au **83111** pour Mafia Wars: New-York
**+ DE JEUX: JEUX au 83111** pour choisir dans tout le catalogue !

516 439 · 516 436 · 516 433 · 516 434 · 516 444 · 516 435 · 516 438 · 516 437 · 516 443 · 516 432
516 442 · 516 440 · 516 445 · 516 446 · 516 448 · NEW! 516 654 · NEW! 516 655 · NEW! 516 656 · NEW! 516 657 · NEW! 516 658
516 449 · 516 450 · 516 451 · 516 453 · 516 455 · 516 456 · 516 457 · 516 458
516 459 · NEW! 516 659 · 516 462 · 516 460 · NEW! 516 660 · 516 464 · 516 466 · 516 468 · 516 469 · NEW! 516 661
NEW! 516 662 · 516 472 · 516 475 · 516 476 · NEW! 516 663 · 516 477 · 516 478 · 516 479 · NEW! 516 664 · 516 480
516 482 · NEW! 516 665 · 516 483 · NEW! 516 666 · NEW! 516 667 · 516 485 · 516 486 · 516 487 · NEW! 516 668 · 516 489
516 491 · 516 490 · 516 494 · 516 492 · 516 495 · NEW! 516 669 · 516 496 · NEW! 516 670 · 516 497 · 516 498
516 499 · 516 500 · 516 502 · 516 505 · 516 506 · 516 509 · 516 507 · NEW! 516 671 · 516 510 · 516 511 Block Breaker 2
516 512 Bejeweled · 516 514 Super Puzzle Bobble · 516 515 Zuma · NEW! 516 672 Bulles Infernales 3en1 · NEW! 516 673 PAC-MAN Flipper · 516 517 · 516 518 · NEW! 516 674 · 516 519 Solitaire 8 en 1 · 516 520
516 523 · 516 521 · NEW! 516 675 · 516 522 · NEW! 516 676 · NEW! 516 677 · NEW! 516 678 · 516 526 · NEW! 516 679 · NEW! 516 680

**persomobiles**

**81122*  0899 706 222***
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

## COMMENT TÉLÉCHARGER ?

SMS› Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: **516758** au **81122** pour la sonnerie Little dolls.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

# 8000 LOGOS & ANIMÉS

**TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122**
Exemple: envoyez par SMS **516893** au **81122** pour Petit renard
**+ DE LOGOS: LOGOS au 81122** pour choisir dans tout le catalogue !
Ce logo s'anime sur votre portable !

- NEW! 516 885
- NEW! 516 886
- 516 887
- 516 888 Qu'il est tendre...
- NEW! 516 889 Ce toutou bave!
- 516 890 Il dégivre votre écran!
- 516 891
- NEW! 516 892 Attention, chat méchant!
- NEW! 516 893
- NEW! 516 894
- 516 895 (Je veux des Bisous !)
- 516 896 Il vous fait un clin d'oeil!
- NEW! 516 898
- NEW! 516 899 Bisous bien baveux...
- NEW! 516 900
- NEW! 516 901
- 516 902
- 516 903 Tout doux, le tigre...
- 516 929
- NEW! 516 904 Brrr, trop peur!
- 516 897 Il pète, c'est trop mignon! (PROUT !!!)
- 516 905 Il scintille!
- 516 906
- 516 907 L'harmonie parfaite!
- NEW! 516 908 (Bonne nuit / Dors bien)
- NEW! 516 910 (COUCOU!)
- NEW! 516 911 Mickey+Minnie: Bisous
- NEW! 516 912 Fée Clochette: Ailes
- 516 913 (Toi Moi FOREVER)
- NEW! 516 914
- 516 915 ForeverFriends: Amoureux (Je ne pense qu'à toi !)
- 516 916
- 516 917 Il dévore votre écran!
- 516 918 Il projette des éclairs
- 516 919 Winnie câline bourriquet!
- 516 920 Rémy coincé dans votre mobile
- 516 921 (Je t'aime)
- NEW! 516 922 (Tu es l'amour de ma vie!)
- NEW! 516 923 Elles brillent!
- NEW! 516 924 Ce coeur lévite!
- 516 925 Votre écran est embué...
- 516 926 (Au secours ! Je veux des câlins !)
- 516 927 Ce Hummer explose l'écran!
- 516 928

# BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

## PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* — EP18

OU

## PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €* — E218

## ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

*Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :*

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ..........

Prénom*: ..........

Société : ..........

Adresse*: ..........

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ..........

Adresse email*: ..........

Tél fixe*: .......... Tél portable*: ..........

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Yellow MEDIA

## MODE DE PAIEMENT

**Je règle ma commande par :**

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

## PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

### AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

**Titulaire du compte à débiter :**

Nom : .......... Prénom : ..........

Adresse : ..........

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ..........

**Désignation du compte à débiter :**

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

**Etablissement teneur du compte à débiter :**

Etablissement : ..........

Adresse : ..........

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ..........

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Yellow Media.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.